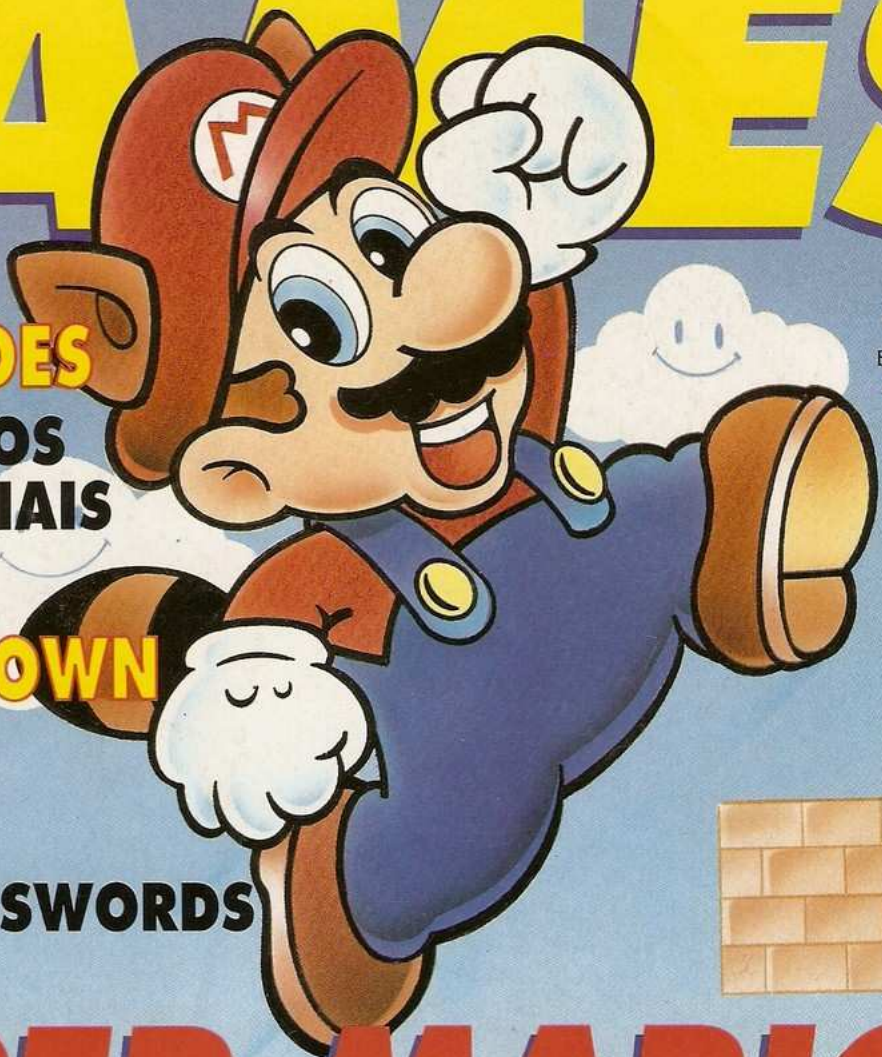
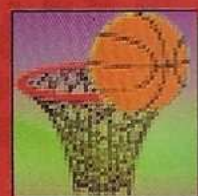
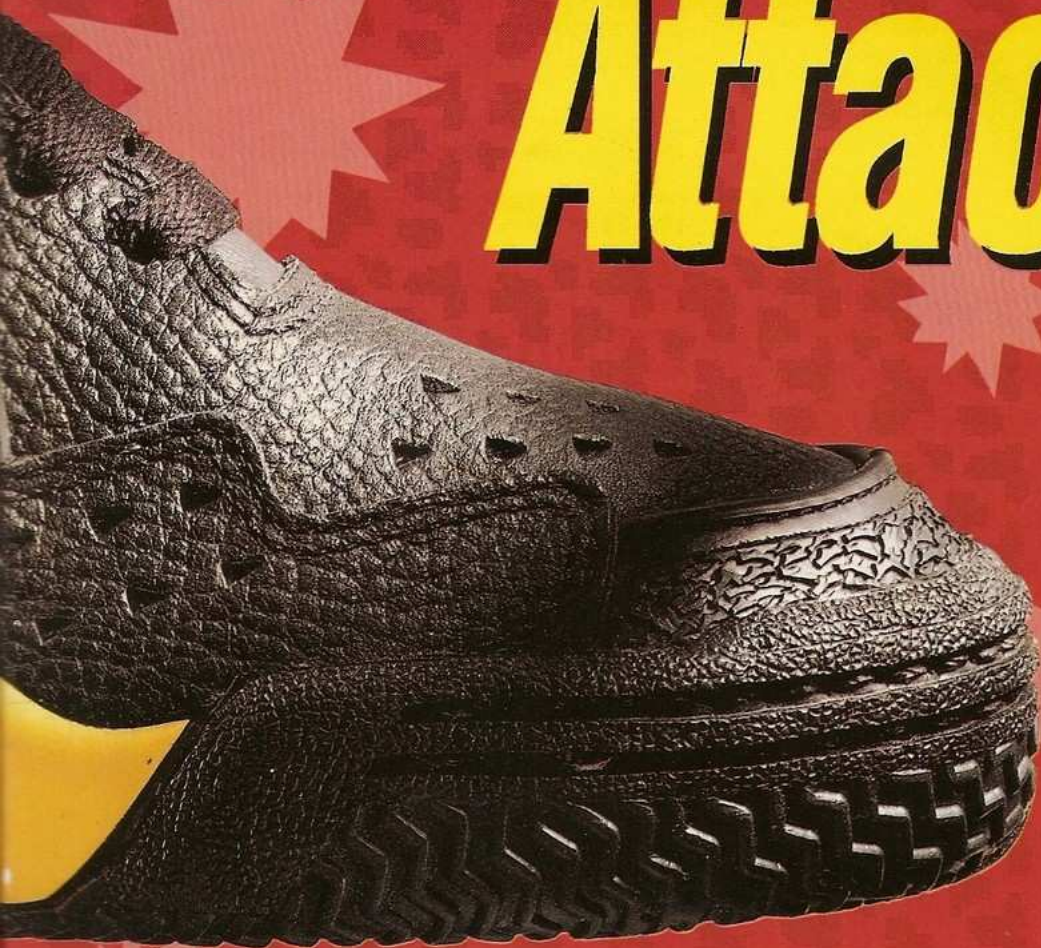
AÇÃO GAMES
OS CÓDIGOS SECRETOS DE MORTAL KOMB
3451 - ED. 42 - CR$ 300,00
EDITORA AZUL
ISSN 0104-1630
SNES
WORLD HEROES
ARRASE COM OS GOLPES ESPECIAIS
NEO GEO
NINJA SHODOWN
MEGA
BUBSY
TODAS AS PASSWORDS
SNES
SUPER MARIO ALL-STARS
OS SEGREDOS PRA PULAR FASES
MEGA
Shinobi 2
TRUQUES, MAPAS E PASSAGENS SECRETAS

WORLDSIDE
O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES DA

Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
+
DHARMA
EQUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

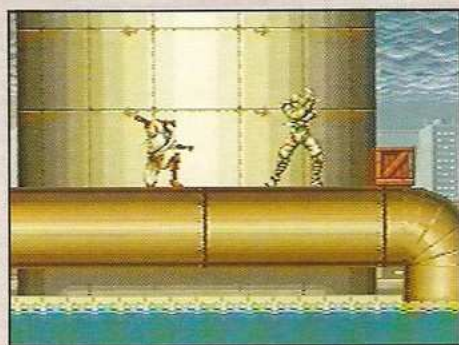
SNES

SUPER MARIO ALL-STARS

Quatro jogos clássicos do 8 bits num único cartucho para o seu SNES. Em quatro páginas com mapas, warp zones estratégicas e os macetes para detonar os chefes.

WORLD HEROES

Os principais golpes do cartucho que você estava esperando

MEGA

THE SUPER SHINOBI 2

A Sega detona com uma nova aventura de Shinobi. Veja todas as fases, com mapas dos pontos mais cabeludos

BUBSY

O gato malandro chega aos consoles Sega, com a mesma qualidade do SNES. Debulhado até o final!

SHOTS

Veja porquê a versão de Mortal Kombat para Mega virá com um código secreto. E as primeiras imagens de Sonic para Arcades e do novo game das Tartarugas.

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

NEO GEO

PC

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · NEO GEO · PC

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

NINJA GAIDEN 3 (Nintendo)

Alô rapaziada! Gostaria de saber algum código para este jogo.
ROBERTO FREITAS JR.
Brasília, DF

Código só usando o Game Genie, Roberto. Experimente estes três: SXEKVLVG para vidas infinitas; SZEXILSA para energia ilimitada; e SZVZIIVG para tempo ilimitado.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Não consigo desvendar o enigma da última fase. Qual é a seqüência correta?
CAIO CARDOSO
Osasco, SP

Você não foi muito específico em sua carta, mas achamos que está falando da seqüência das pedras na fase final, não é? Caso seja isso mesmo, anote aí: sol, ondas, lua, estrela, sol, lua, ondas, peixe, estrela, peixe.

GOLDEN AXE WARRIOR (Master)

Estou precisando de uma ajuda neste game. Daria pra vocês mandarem a resposta para a minha casa?
RENATO BADELA
Botucatu, SP

Galera, a gente não tem a menor condição de responder as cartas pelo correio, porque recebemos mais de 3000 cartas por mês. Quanto ao Golden Axe Warrior, *confira estas dicas espertas.*

Logo no primeiro labirinto, você deve encontrar o machado (axe). Ele fica dentro de uma cesta, na sala 1. Pegue-o e vá correndo para a sala 2. Para abrir a porta, empurre a tocha da esquerda para direita. UAU! Você acaba de encontrar o chefe. Dê umas oito machadadas para ele virar história.

Death Adder é o chefão final. Ele é um cara traiçoeiro. Desvie de seus ataques constantes e prepare-se para atacar apenas quando o seu Life estiver completinho. Não se esqueça de carregar uma maçã com você. E muito cuidado: Death Adder não é chefão por acaso.

STREETS OF RAGE 2 (Mega)

Queria saber quais são os golpes da Blaze. Ela é mesmo a melhor personagem?
RENATO BUENO CAREIRA
Presidente Prudente, SP

É a pura verdade, Renato. Blaze é a mais completa lutadora deste game animal. Aperte B + C para dar uma rasteira de 360º. Detone com B várias vezes seguidas e desfira dois socos, uma cotovelada e um chute. Aperte C e B logo em seguida e dê uma esperta jogada para trás.

FATAL FURY (Mega)

Como é que eu faço para descolar Continues neste game de luta animalesco?
ANDRÉ DE OLIVEIRA
Chapecó, SC

Não é sonho não, André. Veja só que manha esperta: quando rolar o Game Over, mantenha o Direcional para cima apertado e, em seguida, aperte A, B e C. Solte os botões e aperte tudo junto novamente. Seus créditos aumentam sempre que você repete este truque. Legal, né?

DRAGON BALL Z (SNES)

Como faço para rebater o poder do meu adversário?
GILBERTO SUN IIJIMA
São Paulo, SP

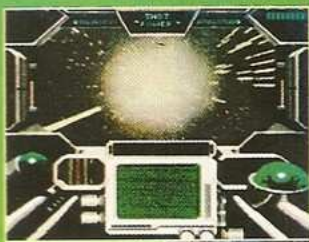
Não é muito fácil, mas vale a pena aprender. O lance é o seguinte, Gilberto: coloque o Direcional para trás, para frente e, quando o personagem abaixar as mãos, detone a magia.

GODS (SNES)

Estou com problemas neste jogo. Vocês me ajudariam muito fornecendo as passwords.
CLÁUDIO MOTTA
Campinas, SP

Relaxe, Cláudio. Aí vão os códigos que você pediu.
Fase 2: SD1
Fase 3: BMH
Fase 4: MGB

VEM AÍ AX 101, UM SUPERSIMULADOR ESPACIAL

A Sega está mesmo empenhada em aproveitar todo o potencial de seu CD ROM. Veja só as primeiras imagens de *AX 101*, game em desenvolvimento para o Mega CD! Ainda sem data de lançamento, o novo game é um simulador de nave espacial em que o jogador tem a visão do cockpit (cabine). Nas várias seqüências animadas que rolam durante o jogo, porém, tem-se a visão externa da nave, de cidades, de personagens etc. *AX 101* está pintando como um game cheio de ação e com um visual de dar água na boca!

Olha só o visual do novo simulador! Mas só para os felizes proprietários de um Mega CD

PC ENGINE GANHARÁ JOGOS DE NEO GEO

Se você é fã do PC Engine, pode comemorar. Foi anunciado para este sistema o lançamento de três super-hits do Neo Geo: *Fatal Fury 2*, *World Heroes 2* e *Art of Fighting*. Um show de pancadaria.

SEGA LANÇARÁ SONIC EM ARCADES

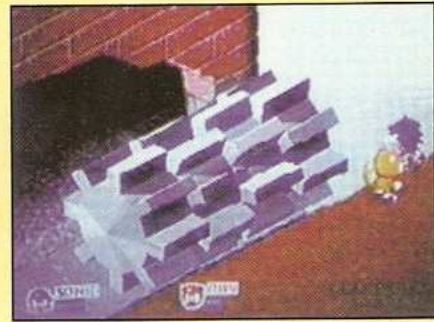
Cada nova aventura de Sonic fica ainda melhor. Mas nesta versão para arcades que a Sega está lançando (ainda sem data confirmada), o porco-espinho extrapolou. O jogo é simplesmente um dos mais divertidos que já pintaram para um arcade!

Esqueça as Green Hill Zone, Cassino Night Zone e outros cenários que você já viu nos videogames. *Sonic the Hedgehog Arcade* tem uma ambientação totalmente nova. Os cenários têm uma perspectiva tridimensional, onde os objetos aparecem de "esquina". Lembra do game *Marble Madness*, para Mega? É mais ou menos daquele jeitão.

Os desafios do herói são diversos e superanimais. Para ajudá-lo, há dois outros personagens: Ray e Mighty, muito atrapalhados por sinal. Até no tipo de controle, o arcade é inovador. Em vez da conhecida alavanca, o comando Direcional utilizado é o trackball, uma bolinha presa à mesa do arcade mas que pode ser girada em todas as direções.

Utilizando o trackball juntamente com um botão de pulo e ataque, o jogador faz o personagem dar os famosos spinning jumps para escapar dos perigos ou atacar inimigos. E olha que não falta ação: a Sega promete fases numerosas e longas, embaladas por um som de arrebentar.

Só mais um detalhe pra deixar todo mundo babando: a tela deste brinquedinho terá "apenas" 52 polegadas. Ou o tamanho de uma TV gigante, daquelas que nem passam direito pela porta da sala.

Sonic e um de seus novos amigos, Ray: desafios inéditos

O cenário é visto sempre pelos ângulos, dando uma perspectiva tridimensional ao jogo

NOVO TARTARUGAS NINJA TERÁ 16 MEGA

A Konami divulgou mais detalhes sobre o novo jogo com as Tartarugas Ninja, previsto para o início do próximo ano. Como já dissemos, o game será de combates corpo a corpo, estilo *Street Fighter*. Agora, sabe-se também que o cartucho terá 16 Mega nas versões Super NES e Mega Drive.

Apesar da mesma capacidade de memória, os jogos para os dois sistemas rivais serão diferentes. Na versão de Super NES, rolará um torneio na própria cidade de Nova Iorque, onde as tartarugas poderão lutar uma contra a outra. Na de Mega, o quarteto mascarado enfrentará inimigos diversos num mundo futurista. Agora, uma pequena correção: o game nas duas versões chama-se *Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters*, e não *Turtle Fighter*, como dissemos na edição passada.

Na versão Mega, os combates rolam num cenário futurista

Os personagens são maiores na versão para Super NES

LETHAL ENFORCERS SAIRÁ PARA SEGA CD

Vem aí um game de muita ação, realismo e imagens digitalizadas para o Sega CD. *Lethal Enforcers*, título já conhecido nos arcades, é o primeiro game da Konami para o CD ROM da Sega, com lançamento previsto para as próximas semanas. Estilo *Mc Dog Macree*, o game é de tiro e o objetivo é detonar ninjas e bandidos que ameaçam a paz na cidade.

Lethal Enforcers: tiroteio com muito realismo

JAPONESES COLOCAM VIDEOGAME ATÉ EM AVIÃO

Alguns vôos internacionais da JAL oferecem videogames aos passageiros

Existe coisa mais chata do que passar horas e horas sentado na poltrona de um avião, assistindo a filmes que não têm a menor graça? Os felizardos passageiros de alguns vôos internacionais da Japan Airlines, pelo menos, têm coisas muito mais interessantes pra fazer. A companhia aérea instalou um sistema individual para jogar videogame que torna as viagens muito mais divertidas! O console é um Mega Drive compactado e com fones de ouvido. Quase do tamanho de um Game Gear, o aparelho foi desenvolvido especialmente para esta aplicação. Ele é ligado a uma TV em cores de cristal líquido e tela de quatro polegadas, que é acoplada ao braço da poltrona. Depois, basta escolher um dos cartuchos disponíveis no avião e boa viagem!

OS CÓDIGOS SECRETOS DE MORTAL KOMBAT

A Arena começou a lançar *Mortal Kombat* para cinco sistemas diferentes a partir de 13 de setembro: Mega, SNES, G.Gear, G.Boy e Master. As versões para videogames da Sega, porém, foram dotadas de um código secreto que ativa os movimentos e cenas mais violentos do arcade. No **Mega**, use a sequência **A,B,A,C,A,B** e **B** na tela com a mensagem "Codes of Honor". No **Master** e **Game Gear**, use a sequência **2,1,2, Baixo e Cima** na tela "Codes". Não se sabe se estes efeitos estarão disponíveis nas versões Nintendo, mas tudo indica que não.

Design e Cores

A Monark combinou o mais avançado design com as mais modernas cores cítricas que uma Mountain Bike pode ter. Você pode escolher o Quadro em amarelo, verde ou vermelho, contrastando sempre com o azul do Garfo e do Guidão.

Freios M. System

Esse sistema de freios é o mais avançado do mercado. Foi desenvolvido pela Shimano e garante total segurança e precisão na hora da frenagem, tanto em trilhas enlameadas como em terrenos arenosos ou ruas molhadas.

Cubo Cassete

A Monark Altus vem equipada com o Grupo Shimano C10, que traz o sofisticado sistema Cubo Cassete. Além de garantir maior segurança para você, esse sistema facilita a manutenção e a durabilidade da sua Mountain Bike.

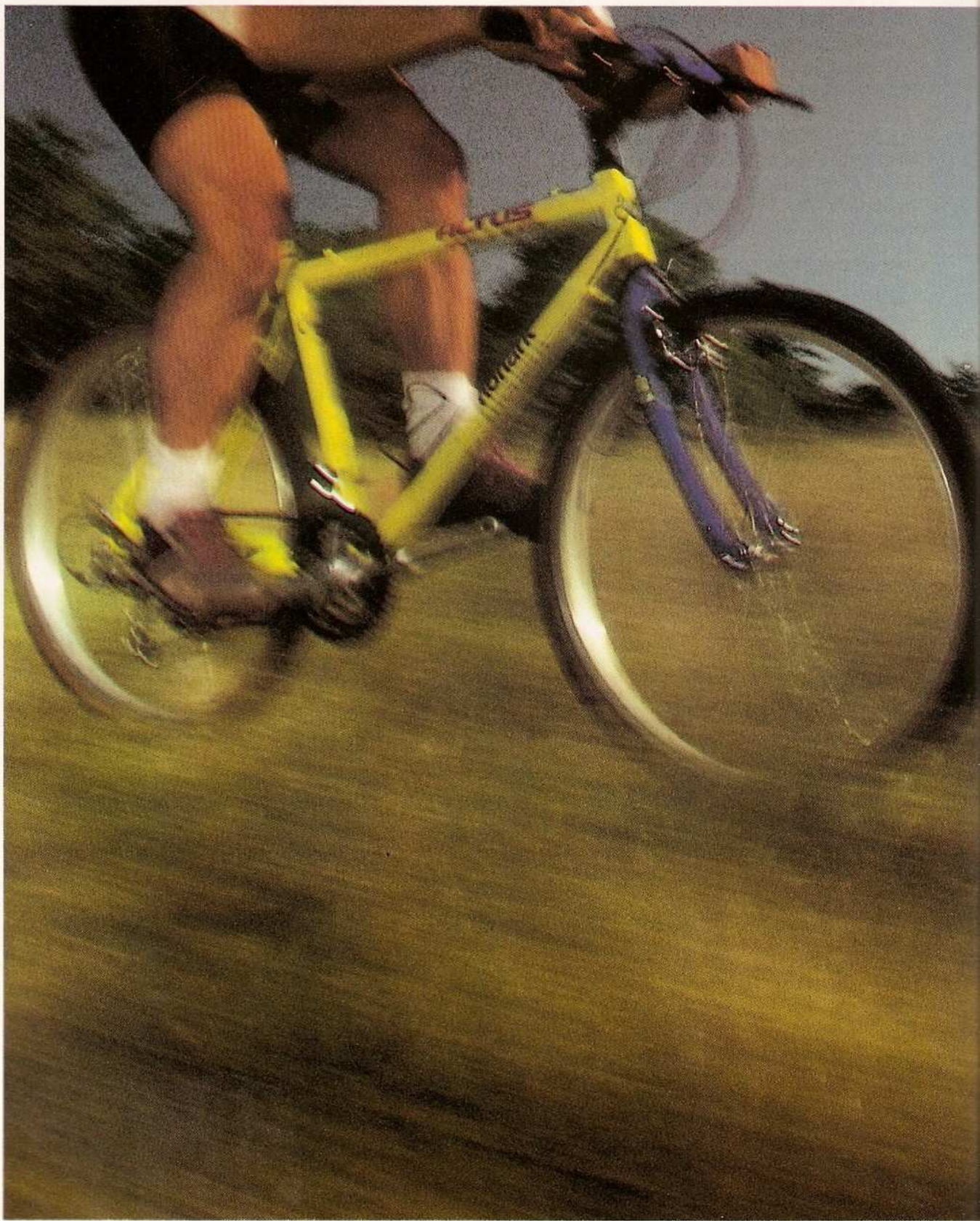
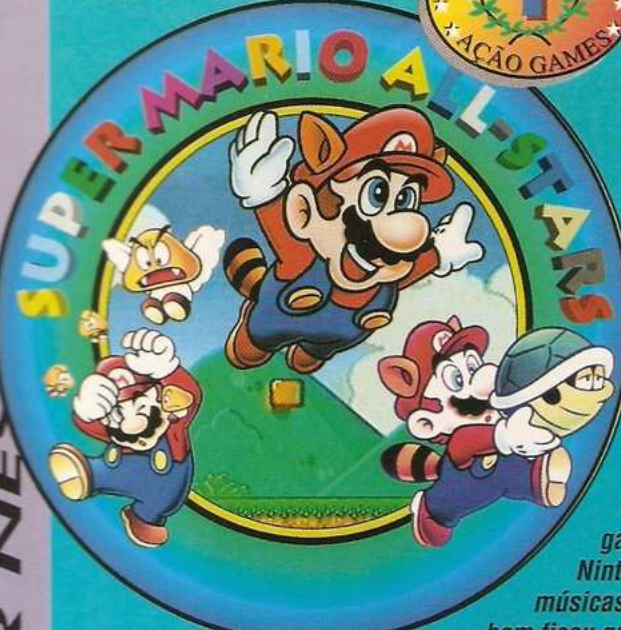



ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

SUPER MARIO ALL- STARS / Nintendo			
Ação	16 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Um é pouco, dois é bom e três é demais. Se depender da Nintendo, este velho ditado popular caducou. Depois do clássico Super Mario World, chegou a vez de Super Mario All-Stars, um cartucho de 16 Mega que traz para o Super NES os quatro games do italiano Mario lançados anteriormente apenas para o Nintendo 8 bits.

A original fórmula 4-em-1 estréia com Super Mario (85), Super Mario 2 japonês (de 86), Super Mario 2 (88) e Super Mario 3 (88). Os games são iguaizinhos às versões para Nintendo 8 bits. Só que com gráficos e músicas mais bem elaborados. O que já era bom ficou quase perfeito.

Mariomania

Esta autêntica e pioneira coletânea de games chega para coroar a verdadeira febre de Mario que rola no mundo inteiro. Que Mario é o símbolo da Nintendo, todo mundo está careca de saber. O que pouca gente sabe é que ele apareceu pela primeira vez em um game no antigo Donkey Kong. E foi só depois de uma rápida passagem pelos arcades que Mario surgiu para o Nintendo. Mas isto tudo é história... Confira o que este superpacotão tem de melhor. E fique com calos nos dedos de tanto jogar Super Mario All-Stars, um clássico que vale por quatro.

Escolha o seu Super Mario. É nesta tela que você seleciona qual dos quatro games irá jogar. Coisa fina

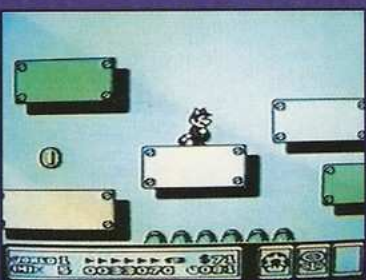
Está tudo em japonês, mas dá para entender. De cima para baixo: Continue, Save e Quit

SAQUE OS NOMES

Alguns games de Super Mario, inclusive este, têm nomes diferentes no Japão e nos States. Veja quais são

ESTADOS UNIDOS	JAPÃO
Super Mario All-Stars	*Super Mario Collection*
Super Mario 2	*Super Mario USA*
The Lost Levels	*Super Mario 2*

Super Mario (1) e Super Mario 3 não mudam de nome nos dois países.

COMPARE O VISUAL

Mario 3 já era bom no Nintendo 8 bits...

...mas ficou animal no seu Super NES

SUPER MARIO (85)

O primeiro game da série. Um clássico que detonou a gamemania no Japão e nos States. Mario e Luigi (na opção para dois jogadores) enfrentam mil e uma aventuras para salvar a Princesa Toadstool das mãos do terrível Bowser. Para isso basta pular em cima dos inimigos, uma ou duas vezes, até que eles dêem o fora.

Mil segredos

Quem quiser se dar bem nos jogos do Mario tem que ser antes de tudo curioso. Fuçar é a palavra de ordem. Os bloquinhos com interrogação têm itens ou moedas escondidos. Mas você deve arrebentar todos os bloquinhos de tijolos que puder: alguns revelam surpresas. Experimente até mesmo dar socos no ar para descobrir blocos invisíveis. Outra coisa que deve ser investigada são os canos: experimente entrar em todos (mesmo os que têm plantas carnívoras) ficando em cima deles e colocando o Direcional para baixo.

ITENS

	100 dão uma vida
	Ganha tiro
	Dá invencibilidade temporária
	Faz crescer
	Dá vida extra

COMANDOS

A e B	Pulo
X e Y	Solta os tiros de fogo

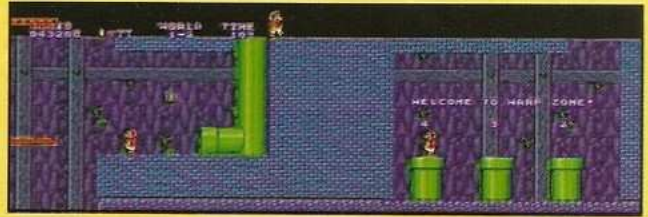
MARIO SÓ CONSEGUE ARREBENTAR BLOCOS DE TIJOLOS QUANDO ESTÁ GRANDE

PULE O MAIS ALTO POSSÍVEL NO MASTRO DA BANDEIRINHA, NO FINAL DE CADA FASE, PARA FATURAR MAIS PONTOS

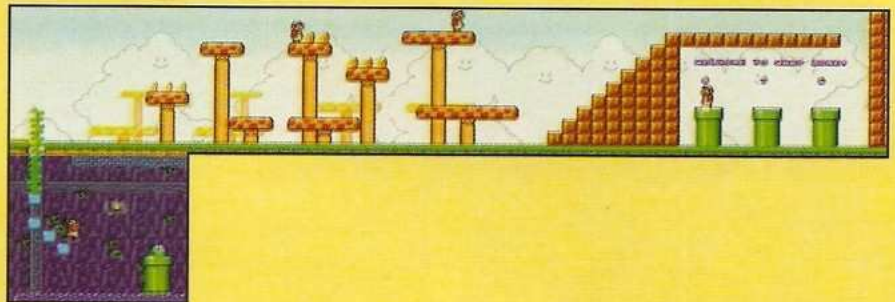
Logo no quarto cano do Mundo 1-1 rola uma sala secreta de bônus. Pegue um montão de moedas

WARP ZONE PARA A FASE 4

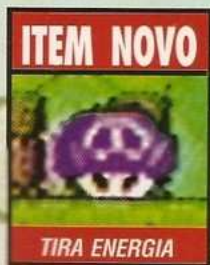
No Mundo 1-2 rola uma Warp Zone (atalho) espertíssima para você ir direto para o 2º, 3º ou 4º Mundo. O lance é o seguinte: no final desta fase, não vá para a saída. Pule nas plataformas, suba e ande pelo teto. Isso mesmo! Ande por cima do placar, lá em cima. No fim da linha, uma bela surpresa: warp zone. Daí, é só escolher se você prefere ir para o Mundo 2, 3 ou 4. Bico, não? Confira no mapa abaixo.

De um inocente bloco de tijolos da fase 2-1 sai uma trepadeira que leva você a um céu de moedas

WARP ZONE PARA A FASE 8

Uma Warp Zone no Mundo 4-2 que o leva para o último Mundo do game. Legal, né? Só que bem difícil também. Saque só: depois do primeiro elevador, pule na direção da plataforma. Na primeira vez, um degrau aparecerá. Desça e faça com que o segundo degrau pinte. Vá até este degrau e pule para a esquerda. Suba pela planta que vai até o céu e...escolha entre os mundos 6, 7 e 8. O mapa abaixo ilustra o que você deve fazer. Boa sorte!!!

Este é o chefe do Mundo 2-4.O game tem ao todo oito chefes. O esquema para derrotá-los é sempre pular sobre a cabeça e alcançar o machadinho

THE LOST LEVELS (86)

Lançado apenas no Japão, este game nada mais é do que uma versão muito mais ferrada da primeira aventura do Super Mario. As fases são maiores e mais difíceis, mas de resto o jogo é igualzinho: comandos, a forma de eliminar os inimigos, funcionamento dos itens etc. Jogue quando já estiver craque. Aqui, você pode jogar com Mario ou Luigi. Por outro lado, não há a opção para dois jogadores.

Esta Warp Zone da fase 1-2 é de acesso mais complicado. E só dá para ir para o segundo Mundo. Veja o mapa:

Só um lembrete: não dá para matar tartarugas dentro d'água, OK?

Jornada nas Estrelas perde! Pule neste lance e voe longe

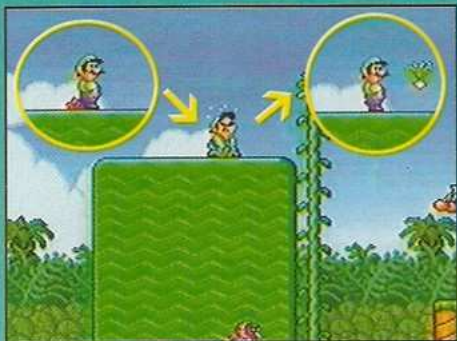
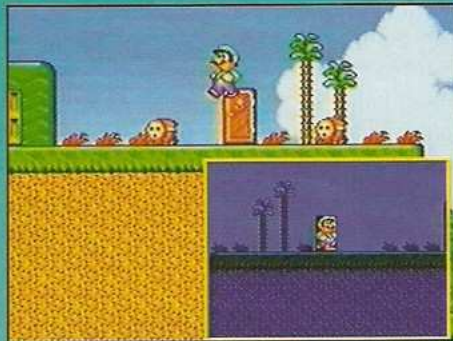
MAPA DA FASE 3-4

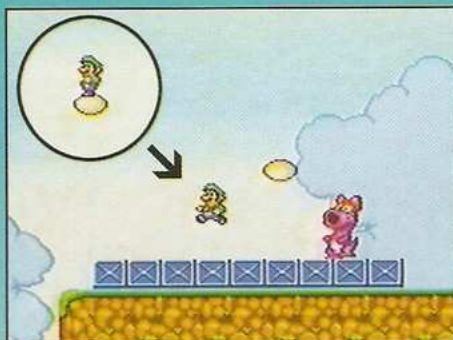
Saque só o tamanho da encrenca. Chegar ao chefe é um verdadeiro pesadelo. A ordem certa é esta: por baixo, por baixo, por cima e por cima. Decore a seqüência e mande ver. Cuidado para não perder muitas vidas

SUPER MARIO 2

Desta vez, Mario e sua "tchurma" aparecem num game totalmente diferente das outras versões. *Super Mario Bros. 2* é o seguinte: sete mundos extensos divididos em várias subfases. É um game superinteligente, cheio de caminhos escondidos e situações de raciocínio. Fuçe tudo! O lance agora é arrancar legumes do solo e atirá-los na renca de inimigos que pintam na longa jornada. Ou então erguer os próprios oponentes e atirá-los longe. E, no lugar dos encanamentos dos outros *Marios*, temos aqui portas que dão em lugares xaropes, só que cheios de itens. Mas o jogo mantém os cenários coloridos, encharcados de temas infantis e mundos birutas.

A GALERA DE MARIO

MARIO - Perfeito para detonar chefes
LUIGI - É o melhor. Seus pulos detonam
TOAD - É o mais rápido
PRINCESS - Voa como ninguém

Você vai ter que ficar arrancando plantinhas do chão o jogo todo. Afinal, todos os itens e legumes de ataque estão no subsolo

Atire as poções ao chão e entre na porta que dá no outro lado, onde há itens da hora, principalmente moedas e cogumelos

Na fase 1-2, pule em cima do carinha no tapete voador e saia de rolê flutuando

CHEFE DAS FASES : Pule em cima e pegue os ovos que Beat Birdo joga em você, atirando-os de volta logo em seguida

COMANDOS

A ou B - pulo	**↑** - entrar em portas
↓ até brilhar e A ou B - superpulo	**↓** - abaixar-se
Y ou X - correr/arrancar legumes /pegar objetos ou inimigos/jogar objetos ou inimigos	**START** - chamar menu/pause

FASES DE BÔNUS

A cada fase, você ganha uma Bonus Chance tipo caça-níqueis. Aperte B para tentar fazer três janelas iguais. Cada tentativa custa uma moeda e você gasta quantas tiver.

Se você acertar três Cherry, fatura cinco vidas. Se pintam dois 7, você ganha mais moedas para gastar no Bonus Chance

WARP ZONES

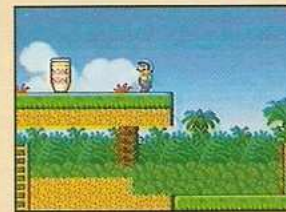
Seja esperto e pule a fase 6, que é a mais difícil. Use as duas primeiras Warps só para entrar na fase. Daí, salve o game e escolha fase 5 no Menu. Entre e pegue a Warp Zone para a fase 7. Moleza, né?

DA FASE 1-3 PARA A FASE 4

Jogue a poção perto deste vaso no final da fase e entre nele pelo outro lado da tela

DA FASE 4-2 PARA A FASE 6

Entre no vaso perto desta baleia e boa viagem...

DA FASE 5-3 PARA A FASE 7

Suba neste barranco e entre neste vaso pelo outro lado da tela

Aumenta um coração no life

Destrói tudo na tela

Quando jogada ao chão, abre porta para o lado oposto da tela

Invencibilidade temporária

Imobiliza inimigos na tela temporariamente

Detona paredes e inimigos

Vale uma tentativa na Bonus Chance

SUPER MARIO 3

Até hoje, este é um dos melhores jogos já produzidos pela Nintendo. Com 64 fases, repleto de itens e segredos, ele é superdivertido e criativo. Usando esperteza e os itens certos, você pode pular fases, acumular dezenas de vidas e ficar imune aos perigos mais chatinhos. *Super Mario 3* é, como os outros deste cartucho, um game para fuçadores inveterados. Mas é de longe o melhor de todos.

Renca de itens

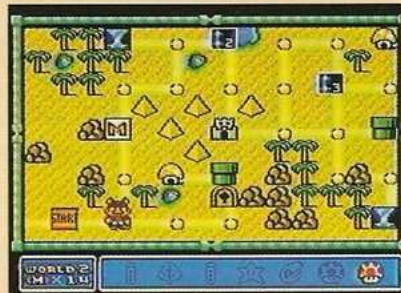
Além dos itens que aparecem nas versões 1 e Lost Levels (flor, cogumelo etc), o jogo tem mais uma dezena de bagulhinhos da maior utilidade. À medida que são apanhados, ficam guardados no marcador que aparece nas telas dos mapas de cada mundo. Quando você iniciar uma nova fase, pode escolher qualquer item para tornar sua missão mais fácil.

Use X ou Y para chamar os itens. Escolha com o Direcional e pegue com A ou B

WARP ZONES

A chave para pular mundos neste jogo é a flauta mágica. Veja onde encontrar as três que existem no jogo. Ao usá-las, você vai para uma Warp Zone especial com as entradas para todos os mundos, de 1 a 8. Moleza!

PRIMEIRA FLAUTA - Agache-se por alguns segundos neste bloco branco, na fase 1-3. Mario cairá do outro lado do cenário e, seguindo à direita, achará uma salinha onde está guardada a flauta

SEGUNDA FLAUTA - Vá até este ponto no castelinho do mundo 1. Com o poder de voar, suba rente à parede e vá para a direita. Você cairá numa sala onde ganhará a flauta

TERCEIRA FLAUTA - No mapa do mundo 2, use o martelo para quebrar a pedra no canto superior esquerdo. Você terá ainda que enfrentar tartarugas para ganhar a terceira flauta

COMANDOS

A ou B	Para pular, voar e nadar
X e Y	Para correr, pegar e atirar coisas

ITENS

Para voar

Transforma blocos em moedas e vice-versa

Transporte para outros mundos

Protege contra inimigos no chão

Para nadar

Protege contra tiros

Faz o naviozinho do mapa parar

Quebra pedrinhas do mapa

Adormece as tartarugas do mapa

Com ela Mario pode pular de fase

Faz Mario voar continuamente

UM SHOW DE VIDAS EXTRAS

O game dá várias oportunidades para você acumular vidas e mais vidas. Aqui estão as mais simples. No final de cada fase, Mario deve pular no quadradinho onde três figuras (cogumelo, estrela e flor) revezam-se rapidamente. Se em três fases seguidas você consegue figuras iguais, ganha de 2 a 5 vidas extras. Mas errando a seqüência, ganha apenas uma vida. As fases de bônus também são um prato cheio. Numa delas o objetivo é montar uma figura inteira a partir de três pedaços que ficam passeando na tela. Monte uma estrela e ganhe 5 vidas.

Se você tocar no quadradinho do final de fase com velocidade total, ganha uma estrela com certeza

Aperte o A quando a parte da figura que você escolheu estiver passando bem no meio da tela

Nesta fase de bônus, procure formar pares de cartas. Cada par dá de presente o item que está nas cartas

CHEFES

Para todos os chefes (menos o último) o esquema é o mesmo: pular na cabeça deles até vencê-los pelo cansaço

Este é mais um capítulo da série "Jogos do Neo Geo detonados no Super NES". Desta vez, com World Heroes, um dos mais paparicados jogos de luta do pedaço. Para quem conhece a versão da SNK, esta adaptação da softwarehouse Sunsoft é fichinha. Mesmo assim, é um dos melhores games de porrada já lançados para o seu console.

Um lance detonante é poder escolher outros tipos de ringue para lutar (com espinhos, fogo, bombas e outras dificuldades). Os gráficos não fazem feio perto de Street Fighter 2 e o som é até melhor que o do game da Capcom. Cada um dos oito lutadores tem características fortes, ligadas às suas origens, aos seus conhecimentos de magia ou artes marciais. Em suma, este World Heroes é animal.

CONFIGURAÇÃO

- A - chute forte
- B - chute fraco
- X - soco forte
- Y - soco fraco
- R - joga adversário

TENTE NOSSA SUGESTÃO DE CONFIGURAÇÃO DE JOYSTICK

WORLD HEROES POSSUI SETE NÍVEIS DE DIFICULDADE E VOCÊ PODE JOGAR COM OU SEM TEMPO NOS ROUNDS

ENCARE O DEATH MATCH: AS LUTAS ROLAM COM CORDAS DE FOGO OU ELÉTRICAS E PINTAM ESPINHOS, BOMBAS E CHÃO ESCORREGADIO

LUTADORES

CONHEÇA TODA GALERA DE WORLD HEROES E OS MELHORES GOLPES DE CADA UM

FUUMA

Este cara também é japonês e herói. Fuuma é uma mistura de Ken com Lion, dos Thundercats. É um bom ninja. Quebra o galho!

Atirar shurikin pequeno - ↓, → + soco fraco
Atirar shurikin grande - ↓, → + soco forte
Atirar shurikin duplo - ↓, →, ↓, → + soco forte ou fraco
Pulo duplo - ↑, ↑
Giratória - ↓, ↙, ← + chute forte ou fraco

Dragon punch - →, ↙, ↘ + soco forte ou fraco

Agarrar e jogar ao chão - R

HANZO

Nascido no Japão, Hanzo é um dos mocinhos do game, ou seja, é o Ryu do jogo. É um ninja com habilidades medianas.

Atirar shurikin pequeno - ↓, → + soco fraco
Atirar shurikin grande - ↓, → + soco forte
Dragon punch - →, ↙, ↘ + soco forte ou fraco
Pulo duplo - ↑, ↑
Agarrar e jogar ao chão - R

Giratória - ↓, ↙, ← + chute forte ou fraco

Atirar shurikin duplo - ↓, →, ↓, → + soco forte ou fraco

DRAGON

Este chinês não dá moleza pra ninguém. Ele faz o estilo "Bruce Lee cover", com todas as qualidades positivas do mito. Aposte nele!

Pegar adversário no alto e derrubá-lo - ↑ + soco forte
Levantar adversário e jogá-lo ao chão - R
Apoiar-se na parede - pular na direção da parede + →

Soco rápido - soco fraco repetidamente

Dragon kick - ←, → + chute forte ou fraco

JANNE

Esta francesinha não é nada frágil. No final das contas, Janne é rápida e bastante hábil com sua espada.

Bofetada - perto do inimigo, chute forte
Rasteira - → + chute forte
Espetada - no alto, ↓ + soco forte ou fraco

Pássaro de fogo - ← 2 s, → + soco forte ou fraco

Superespadada - ↓ 2 s, ↑ + chute forte ou fraco

MUSCLE POWER

M. Power é um grandalhão de luta livre, tão forte quanto lento. É o Zangief deste World Heroes.

Quebrar adversário com joelhada - perto do oponente, chute forte
Jogar adversário para trás - perto do oponente, ← + soco forte

Pilão triplo - 360° + soco forte ou fraco

Cotovelada - ← 2 s, → + soco forte ou fraco

RASPUTIN

É o apelão do game. Rasputin é um mago russo que amplia seus membros nos golpes. Lutador mediano, cheio das frescuras.

Magia - ↓, ↘, → + soco forte ou fraco
Magia no alto - ↑, ↓, ↘, →+ soco forte ou fraco
Pezão - ↑ + chute

Giratória com manto - ↓, ↙, ← + chute forte ou fraco

Mão grande - R

J. CARN

É um samurai grandalhão, forte, mas muito lento e meio bobo. Se ele embala uma seqüência de golpes, pode acabar com o adversário em segundos.

Pegar adversário e jogá-lo ao chão - R
Peixinho - → + chute forte

Fogo no chão - ↓ 2 s, ↑ + soco forte

Ombrada - ← 2 s, → + soco forte ou fraco

BROCKEN

Brocken é um robô alemão, que mistura Bison e Dhalsin, personagens de Street Fighter 2. Suas magias e golpes são bem legais, mas ele é muito lento.

Esticar os punhos - soco forte
Torpedo - ↑, → ou ← + soco forte ou fraco
Jogar adversário ao chão - R
Batedeira - ↓, →, ↘ + soco forte ou fraco

Lançar bomba - ← 2 s, → + soco forte ou fraco

Choque - soco fraco rápida e repetidamente

O CHEFÃO FINAL

Escolha um lutador e vença os restantes contra o computador. Aí, pinta o terrível Geegus, um alienígena feito de metal líquido. Ele se transforma em todos os personagens do jogo. Desça o braço!

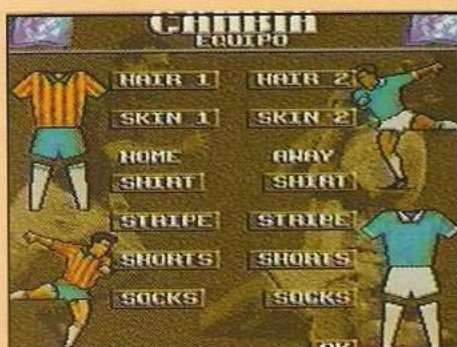
Não dê tempo pra Geegus ficar se transformando: encha-o de porradas atacando sem dó

FASE DE BÔNUS

Pinta duas vezes no jogo contra o computador. Nesta fase de bônus você tem tempo limitado para detonar uma rocha. Use os golpes que mais danificam a pedra e forme uma escultura no final do trampo. Quanto mais você debulhar, mais você recebe em pontos.

A Copa do Mundo de 1994 está aí e você já pode ir entrando no clima: basta conferir este Striker, *um dos melhores games de futebol que já pintaram para o seu SNES. O jogo é superdinâmico e cheio de jogadas animais. A perspectiva e o scroll são verticais, mas dão boa visão do jogo. Dá pra jogar com sessenta e quatro seleções de países, todas com as escalações parecidas com as da Copa de 90.*

Opções sem fim

Striker traz inúmeras possibilidades: você escolhe uma opção no menu principal e lá vem outra tela com mais opções. São seis língüas para optar, mas usamos o espanhol, que é a mais próxima do português. Você pode jogar partidas amistosas (Ptido.Amistoso), Eliminatórias, Copa do Mundo ou Futebol de Salão. Pra pegar as manhas, comece pelos amistosos. É o menu com mais possibilidades: dá para mudar o gramado (Zona de Tiro), a velocidade do vento (Fza. de viento) força de chute e de passe etc.

Dá pra mexer nos uniformes, na cor da pele e dos cabelos dos jogadores. Que tal o Brasil de camisa listrada, hein?

STRIKER Elite / Rage			
Esporte	4 Mega	1 a 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Os preparativos

Em primeiro lugar, escolha o seu time. Como Striker é baseado na Copa de 90, as duas melhores equipes são de Alemanha e Argentina. Depois, escolha a estratégia de jogo. Por exemplo: 2-3-5.

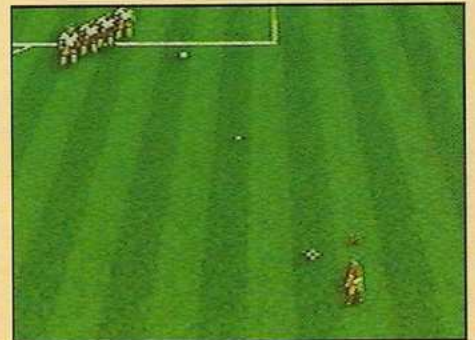
Você pode escalar o seu time: fique de olho nos atributos de cada jogador

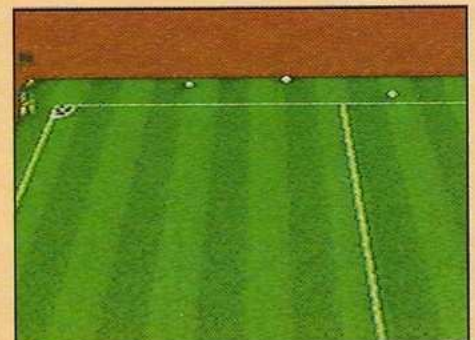
Neste menu de opções, dá pra mexer em tudo, até nas regras da FIFA. Detalhe: seu goleiro pode ser manual ou automático

COMANDOS	
A	passar a bola/chute rasteiro
B	chute forte/lançar a bola
Y	cabeçada/dar peixinho
X	dá visão de jogo/reorganizar time segundo sua formação tática
SELECT	substituir jogadores ou encerrar o jogo

VENCENDO A SUPER CUP, VOCÊ PODERÁ ENFRENTAR AS SUPER-SELEÇÕES DAS DUAS SOFTHOUSES DESTE GAME. SE VENCÊ-LAS, PODERÁ JOGAR COM ELAS

Bola em jogo

Este game traz algumas diferenças em relação a outros cartuchos de futebol. Saque as manhas.

Na hora de cobrar falta ou escanteio, observe a trajetória e escolha onde meter a bola

Cuidado com as faltas feias, pois seu jogador pode tomar cartão amarelinho

Em escanteios, é tiro e queda: aperte X para escolher o lugar onde vai a bola, B para cruzar e Y para arrematar a jogada

Em futebol de salão, este game fica mais dinâmico. São 10 jogadores, sem lateral e sem escanteio

NOVOS JOYSTICKS

Alguns games exigem muito esforço de nossos dedos, deixando-os repletos de bolhas e calos. Nos jogos de luta, então, nem se fala: os jogadores precisam realizar altos malabarismos no joystick para encarar os árduos combates. Por isso, pintam no mercado alguns incrementados lançamentos de controles para o Super NES, todos com vantajosas funções extras. A galera da AÇÃO GAMES testou e analisou três destes novos acessórios. Confira aqui nossas conclusões.

VIPER

Parace nome de banda de rock, mas Viper é melhor que isso: trata-se de um dos melhores joysticks de SNES lançado até hoje. Ele dá um banho no Power Stick Fighter, da Capcom, por um simples motivo: Viper não é barulhento quando você dá os comandos. O Direcional e os botões são no estilo arcade, produzem movimentos perfeitos e resposta rápida aos comandos. Se você toma um pau do adversário, não adianta colocar a culpa no joystick, viu? As funções turbo e slow são bem precisas.

Outro lance legal é que Viper entra também no Mega Drive e no Master System, pois tem um plug de dupla saída. Mas o fio condutor é curto como o do controle original do Super Famicom. E não tem função de tiro automático. Meros detalhes... O Viper custa aproximadamente 55 dólares, OK?

Viper pode ser utilizado tanto numa mesa quanto no colo. E o material deste joystick parece ser bastante resistente!

ANGLER

Apesar de ter um design grandalhão demais para um controle de mão, Angler é um joystick jóia com resposta tão rápida quanto a do concorrente Viper. Além de turbo e slow; Angler dispõe das funções de tiro automático e super slow, a mais desacelerada de todas.

O único pé atrás fica por conta da durabilidade: este joystick é feito com um material plástico que parece pouco resistente. Por isso mesmo, o preço é menos salgado: custa o equivalente a 21 dólares.

Com Angler, dá pra jogar com ou sem pino em forma de alavanca

TSIJ-3001

Este acessório é um kit que vem com dois joysticks sem fio e um sensor infravermelho. A resposta aos botões é rápida e perfeita e o sistema de transmissão não apresenta falhas. Cada joystick tem um alcance remoto de até 6 metros e funciona com duas pilhas pequenas.

O Direcional é um pouco duro e você tem que se acostumar com o tempo de resposta dele. O TSIJ-3001 é produzido pela empresa Micro Genius e custa o equivalente a 48 dólares.

Nos joysticks TSIJ-3001, as funções turbo e automática só podem ser usadas nos botões A e B

OS JOYSTICKS VIPER E ANGLER SÃO DISTRIBUÍDOS EXCLUSIVAMENTE PELA MACRO TOY, TEL.: (011) 267-8577. E VOCÊ PODE DESCOLAR O TSIJ-3001 COM A GIT ELECTRONICS CORP., TEL.: (021) 596-6383, RIO DE JANEIRO

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Password - Aí vai a senha para você ir direto ao nível 14 com 140 pontos ganhos:
FQPØJXH2QC1VDDV5HD
Lucien Ismael Brandão, Londrina, PR

POWER MOVES

Mais desempenho - Usando esta password, o lutador Joe ficará com a capacidade máxima em velocidade, saltos, energia e defesa. Com ela, vai ser moleza encarar Ranker:
QT: +XTO MQ7

MECH WARRIOR

Invencibilidade - Inicie normalmente o game e aperte Start para pausá-lo. Então, faça a seqüência A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y e Start. A palavra Invincible aparecerá na tela e você poderá levar tiros à vontade.

WAYNE'S WORLD

Seleção de estágio - Chuim! Este game é pra lá de comprido e um truquezinho destes vai bem. No início do jogo, espere que os personagens Wayne e Garth comecem a cantar. Então você aperta os comandos X, L e R juntos. Solte tudo e aperte ↑, Y e B simultaneamente. Solte novamente e use o Select para escolher fase.

BUBSY

Passwords- Use estas senhas para acessar diretamente o estágio que você quiser.

FASE 1 - JSSCTS
FASE 2 - CKBGMM
FASE 3 - SCTWMN
FASE 4 - MKBRLN
FASE 5 - LBLNRD
FASE 6 - JMDKRK
FASE 7 - STGRTN
FASE 8 - SBBSHC
FASE 9 - DBKRRB
FASE 10 - MSFCTS
FASE 11 - KMGRBS
FASE 12 - SLJMBG
FASE 13 - TGRTVN
FASE 14 - CCLDSL
FASE 15 - BTCLMB

Shinobi *foi um dos primeiros games criados para o* **Mega Drive**. *Cheio de ação, desafio e com gráficos muito legais, virou um clássico. A Sega arriscou uma continuação do game com* **Shadow Dancer**, *mas não era a mesma coisa. O autêntico* **Shinobi** *só está voltando agora, numa versão mais bonita, cheia de fases, com alto desafio e muito saudosismo.*

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

THE SUPER SHINOBI 2 /Sega			
Ação			1 jogador
Cartucho japonês			8 Mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

NOS STATES, ESTE GAME SE CHAMA THE SUPER SHINOBI 3. ISTO PORQUE OS NORTE-AMERICANOS CONSIDERARAM SHADOW DANCER COMO SHINOBI 2

Novas habilidades

Na nova versão, o ninja ganhou movimentos como a corridinha, a corrida com espadada, voadora e até uma posição de defesa. Ele também pode escalar paredes (*à la Ninja Gaiden*) e pendurar-se no melhor estilo *Strider*. As mágicas continuam iguais, e a arma de longo alcance ainda é o shurikin. Em compensação, *Shinobi 2* não tem nenhum truque para ficar com shurikins infinitos. Os cenários e trilha sonora seguem fielmente o estilo da versão original.

MAGIAS

A magia Higin gasta uma vida. As outras consomem o medidor de magia

IKAZUCHI	Escudo protetor, enfraquece com ataques inimigos
FUSHIN	Superpulos
KARIU	Labaredas de fogo
HIGIN	Explosão total

MOVIMENTOS

Usando a configuração original do joystick: A para magia, B para ataque e C para pulo

Shurikin ou espadada *- B*

Pulo duplo *- C e no auge, C de novo*

Pulo duplo com shurikins *- C e no auge, C + B*

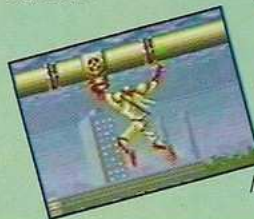
Voadora *- C e, em seguida, ↓ + B*

Corridinha *- Dois toquinhos com o Direcional para o lado*

Corridinha com espadada *- Dois toquinhos e depois B*

Rasteira *- Aperte ↓ e em seguida, B*

Defesa *- Andando, aperte B*

Escalar paredes *- O personagem sobe quicando de um lado para outro. Coloque o Direcional para o lado desejado e aperte C, repetindo o movimento até alcançar o topo*

Andar pendurado *- Aperte C + ↑ para agarrar e depois ande com o Direcional para o lado*

ITENS

VALE 5 SHURIKINS

VALE 20 SHURIKINS

DEIXA O SHURIKIN MAIS FORTE

RECUPERA METADE DO LIFE

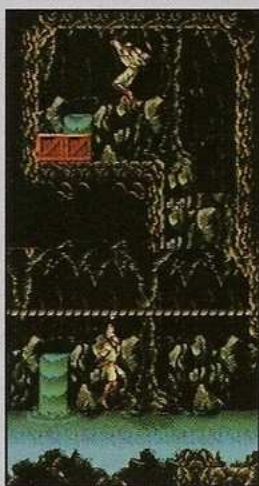
RECUPERA LIFE INTEIRO

VIDA EXTRA

RECARREGA MEDIDOR DE MAGIA

BOMBA

ROUND 1

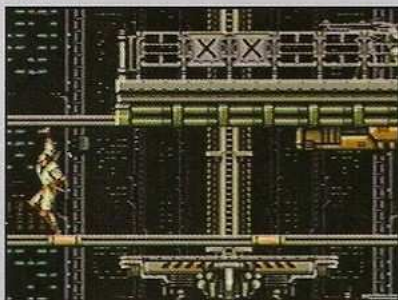
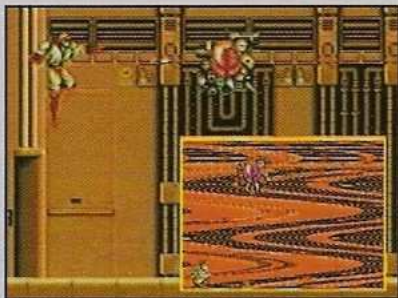
A aventura começa numa floresta. Os inimigos não são difíceis e você pode aproveitar para treinar os movimentos. Adiante, Shinobi entra numa caverna onde aparece um samurai grandalhão: dê pulos duplos para escapar de suas magias e já caia com uma voadora armada pra cima dele. Depois da caverna, pinta um rio subterrâneo.

Na tela do rio pinta uma corda pra você pendurar-se. Chegando a este ponto, na primeira corda, use ↑ com pulo para subir e vasculhe a tela acima para encontrar itens. No final da segunda corda há um esconderijo semelhante

O chefão samurai faz um ruído que anuncia quando vai atacar. Ao ouvi-lo, salte com o pulo duplo para escapar. Quando ele está parado, dá tempo de aplicar duas voadoras em seguida

TODOS OS ITENS ESTÃO ESCONDIDOS DENTRO DE CAIXOTES. ABRA-OS COM MOVIMENTOS DE ATAQUE

ROUND 2

Na primeira tela, Shinobi galopa com um cavalo. Para acertar os ninjas intrometidos, use o botão de ataque ou o comando para dar voadora: neste caso, o cavalo dará cabeçadas. Não bobeie na hora de pular as cercas. A tela seguinte mostra o interior de uma fábrica. Você vai subir de elevador por um corredor bem comprido, devendo atirar em todos os andares. Na tela final, Shinobi continua subindo de carona numa plataforma.

Fique bem no cantinho da tela para não ser pego de surpresa por este rápido inimigo e atire nas costas dele. Em seguida, ele vem de frente

Quando pintar um piso como este, pule para o lado, agarre-se na tubulação e pule para cima, voltando à plataforma. Senão, o ninja vira pizza

O chefe é esta engenhoca mecânica. Acerte-a com shurikins, ficando sempre no cantinho da tela. Enquanto o cenário fica tremendo (como no destaque), o botão Direcional funciona todo ao contrário

ROUND 3

Shinobi entra numa espécie de laboratório, onde alienígenas e seres estranhos dormem em vidros como compotas. Na segunda tela, eles saem de seus casulos e vêm atacar o ninja. Neste round você vai matar a saudade das correias de transporte. Nos domínios do chefe, na terceira tela, você andará por um chão de areia movediça. Mas desencane pois ela não afunda totalmente.

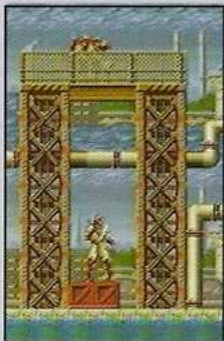
Chegando a este ponto no laboratório, suba. Você vai encontrar muitos itens

Desvie–se desta mira. É a turminha do chefe tentando acertá-lo. Nem chegue perto dos chifrinhos enterrados na areia

Chefinho pequeno, não? Quando ele fizer um grunhido, fique esperto para pular a mão. Abaixe-se para evitar o raio e destrua as pedras que ele mandar. O ponto fraco é a cabeça

CONTINUA →

ROUND 4

O round começa com um passeio marítimo a bordo de uma prancha motorizada. Aproveite as rampas para apanhar itens. Na tela seguinte, o lance é usar a magia Fushin para saltar com mais facilidade para as tubulações. Detone os bicos de gás. Na saída da terceira tela, antes de enfrentar o chefe, procure um item POW para fortalecer seus ataques.

Olha a passagem secreta! Suba no andaime e depois aperte ↓ + Pulo. O prêmio são alguns itens

Para enfrentar o chefe, a magia Ikazuchi é bem-vinda. Primeiro, tente destruir a metralhadora dele. Depois, acerte a parte que se desprende do corpo. Por fim, atire no que sobrou

Use a magia Fushin para dar pulos mais altos e se agarrar nas tubulações. Detone os bicos de gás com espadadas ou espere o momento certo para passar. Senão, adeus vidinha

ROUND 5

Os montinhos no chão são minas. Cuidado! Na primeira tela você terá a idéia de pular para o outro lado da grade, mas não funciona. Ande rapidinho sobre os tanques de combustível, pois eles explodem quando pisados. Na tela seguinte, o lance é deixar as bombas explodirem: elas abrem passagens para os andares de baixo. A magia Fushin também ajuda muito.

Use a magia da proteção para encarar este subchefe. Pule quando ele vier atropelando e ataque quando estiver parado

Suba sem medo no braço do chefão. De lá, pule e atire na cabeça dele. Quando o robozão atirar bolinhas, você também poderá destruí-las. Fique atento às peças que caem do alto da tela

Passe depressinha sobre os tambores menores, que explodem rapidinho. Detone os morteiros com Shurikins e cuidado para não pisar em minas. Repare que os caixotes de itens estão quase escondidos

NO ALTO DAS TELAS E NOS CANTINHOS MAIS DESPREZÍVEIS HÁ SEMPRE UMA VIDA EXTRA OU ITENS DANDO SOPA

NO MODO EASY, VOCÊ COMEÇA COM 9 VIDAS E NO NORMAL COM APENAS 2. MAS EM AMBOS VOCÊ PODE AUMENTAR SEUS SHURIKINS PARA 70

ROUND 6

A primeira tela lembra a fase de bônus de Shadow Dancer. Com a magia Fushin, pule sempre para uma pedra mais alta. No final aparece um subchefe, que você deve eliminar ficando no canto da tela apenas no esquema pula-e-atira. Como no game do Shinobi não poderia faltar um bom labirinto, na segunda subfase você vai ficar perdidão entre um monte de portas.

Na primeira tela do labirinto, entre logo na primeira porta que encontrar

Na tela seguinte, entre novamente pela primeira porta

Na terceira tela, use os caixotes para subir e só entre pela porta lá de cima

Na quarta tela, faça novamente o caminho da subida e entre por esta porta à direita. As quatro pilastras finais têm espinhos no alto e você precisa pular cada uma sem encostar neles, agarrar na lateral e pular. Se cair, você volta para o térreo e tem de começar tudo de novo.

Na quinta tela, passe reto pela primeira porta, atravesse os espinhos e entre por esta passagem

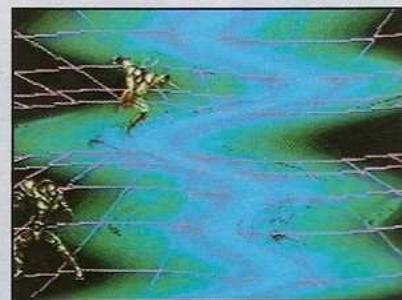
Finalmente, na sexta tela, entre por esta porta maior. O chefe está do outro lado

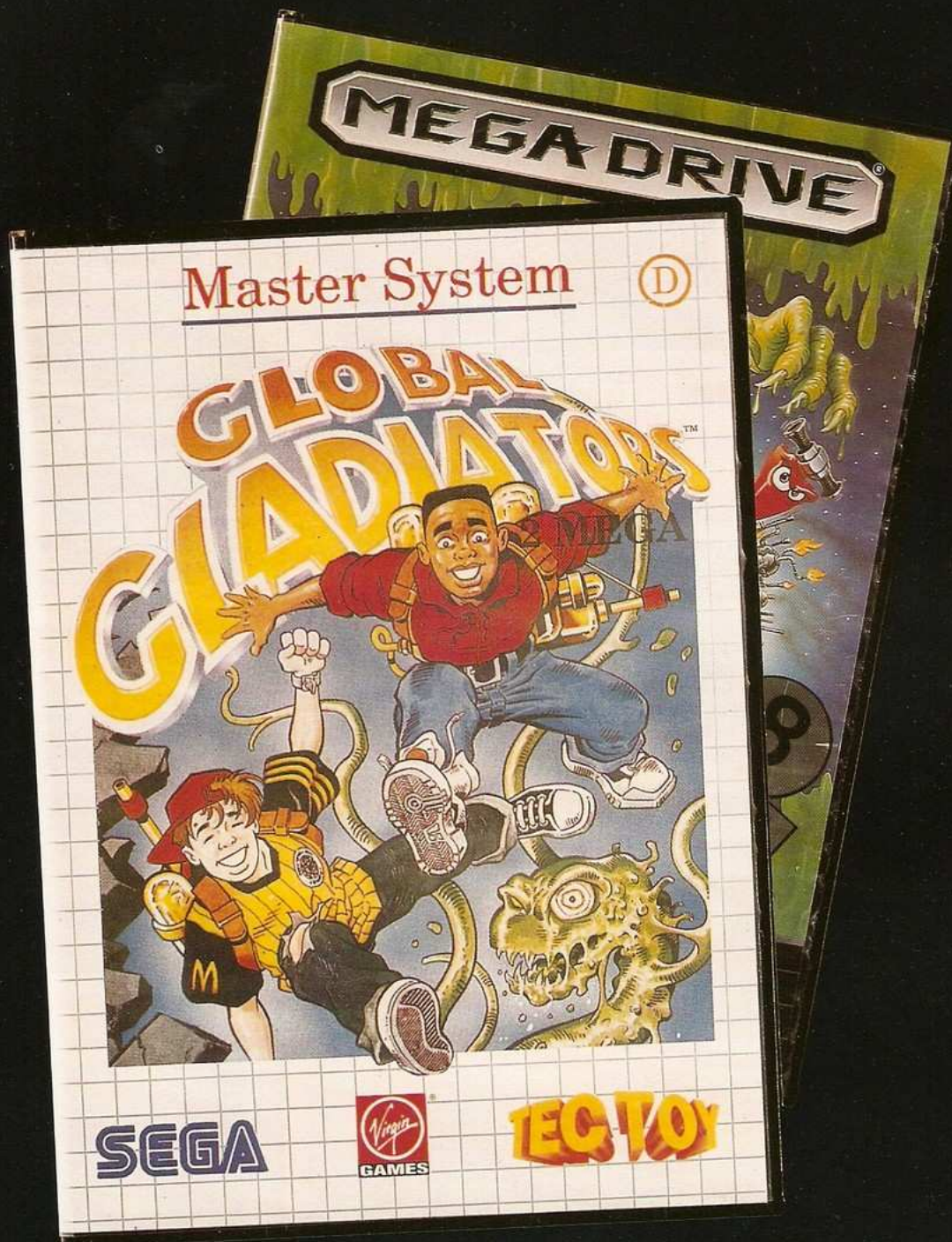
O vilão Zeed finalmente aparece. Apenas um é o verdadeiro, mas você tem que acertar os dois. Fique no andar de cima, sempre no meio das portas, esperando agachado pelo inimigo

ROUND 7

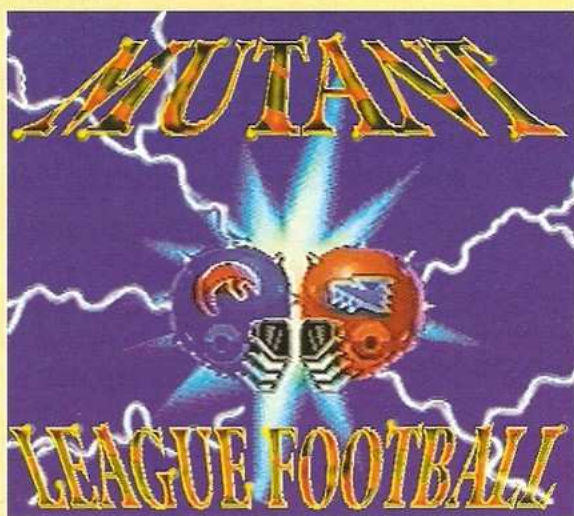
A última fase do game tinha mesmo que ser a mais chatinha. Na primeira tela, você tem que andar dependurado e se cair, tchau. Em seguida, ao pegar um elevador, é preciso detonar todos os robozinhos assim que aparecerem. Na última tela há setas indicando o caminho a ser feito. Cuidado! Partes do piso estão soltas e podem cair. No final, você terá uma longa subida.

Destrua as cúpulas dos canhões e atire shurukins antes que as bolinhas de tiro se juntem. Detone também os morteiros e bicos de gás

Use a magia Ikazuchi para pisar sem medo de ser feliz nestes pilares

A melhor tática para enfrentar o chefão é usar voadoras. Fique longe enquanto ele se movimenta. Se você puder gastar duas ou três vidas, acione a magia Hijin para atingi-lo e, de quebra, renovar suas energias

Procuram-se heróis para salvar o Planeta.

Global Gladiators é um cartucho de dar água na boca. Foi "Game of The Year" segundo a GamePro (a revista mais importante de games do mundo), tem personagens com 1.250 posições de movimento e uma big promoção que vai distribuir 10.000 Big Mac para 100 felizardos.

A Electronic Arts faz os melhores games de esporte do planeta. Seus jogos de futebol americano estão entre os melhores de todos os tempos. São tecnicamente perfeitos e ainda por cima muito divertidos. Este **Mutant League Football** *tem todas as qualidades de praxe e muito senso de humor. É um futebol americano aloprado. Os jogadores são mutantes de diversas galáxias do universo. Animal é pouco.*

O lance é ser desleal. Quebrar os caras para ver seus ossinhos se desintegrando. Nada melhor que voar no pescoço de umas caveirinhas e derrubá-las no chão. E por falar em chão, os tipos de campo são demais: cemitério, purgatório, inferno, gelo e loucuras e mais loucuras.

Tática mutante

Como em todos os games de esporte, uma boa tática é fundamental. Em futebol americano, então, nem se fala. Antes de executar cada jogada, você precisa definir uma tática. E ficar preparado para mudanças de última hora. Mas fique esperto: o melhor é seguir à risca a tática escolhida. Você também é obrigado a decidir suas jogadas antes de cada reinício de partida.

A jogabilidade deste futebol americano esquisitão é quase perfeita. Dá pra fazer o que quiser. E numa ótima. *Mutant League Football* é prato cheio para quem se amarra no jogo dos touchdowns. Quem não for fã também pode curtir. O game é engraçado e completo. O melhor esporte podreira que já pintou. E fique esperto: Mutant League Hockey deve sair em breve...

Fique ligado nas caveirinhas na hora de escolher os times. Quanto mais caveiras, melhor a equipe

Quando você está com a bola, aperte B para gingar como malandro e driblar os adversários

Se você acerta um chute e faz ponto, surpresa: a caveirinha voa e, com ela, um adversário

Tensão no banco de reservas. O técnico esperneia, os jogadores gritam. Uma zona total!

Jogue ossos para todos os lados. Detone mesmo! E evite ataques perigosos

Jogar com um amigo é o maior barato. Os dois têm de escolher a tática ao mesmo tempo

COMANDOS

Os comandos deste game são complexos. Cada botão tem uma função diferente se você está ou não com a bola. Fique ligado nos principais

- **A** (com a bola) pula e se joga no chão
- **B** (sem bola) aciona jogador
- **B** (com bola) dribla
- **C** (sem bola) aciona tática
- **C** (com bola) pula

Jogar futebol no gelo é pior que esquiar na areia. Prepare-se para bons tombos

Acione o replay toda vez que precisar rever um lance. Pause e mande ver: "A" volta, "B" dá câmera lenta e "C" dá o Play normal

A lenda dos piratas continua viva na cabeça de muita gente. Nada como saquear navios mercantes e encher a cara com autêntico rum da Jamaica. E é exatamente nos mares azuis do Caribe que se passa Pirates! Gold. *A MicroProse, famosa software de games para computador, caprichou para criar esta atmosfera fantástica. O game para Mega é um verdadeiro arraso!*

A mistura ação/simulador é das mais felizes. Você anda de ilha em ilha no Mar do Caribe nos séculos XVI e XVII atrás de fama e glória. Para isto, você precisa ser um bravo pirata, bom de espada e com espírito de aventura.

Escolha sua habilidade

No começo do game, você é um jovem e sonhador comandante de uma pequena tripulação. E só suas habilidades de pirata poderão torná-lo rico.

Após escolher sua nacionalidade, sobrenome e nível de dificuldade do jogo, você deve optar por uma habilidade específica: espada, navegação, tiro, inteligência ou medicina. São estas aptidões que fazem com que você avance no jogo. *Pirates! Gold* é isto aí: um jogo inteligente que vicia desde o primeiro segundo.

Os comerciantes devem ser os seus melhores amigos. Aprenda a negociar

Recrute seus tripulantes nos vilarejos. Os mais felizes dão menos problemas

A espada é a arma dos piratas. Saiba como manejá-la

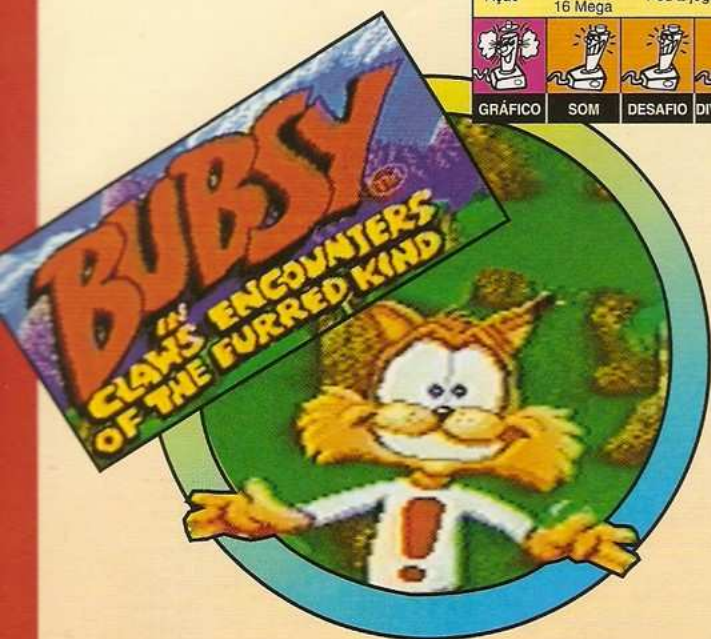
Consulte o mapa antes de navegar para conhecer suas próximas paradas

Leia as informações que o game dá senão sua viagem pode ir por água abaixo

Fique esperto para não ser enganado. Os piratas só querem grana e não são leais

PROSYSTEM 8
É UM BARATO, ATÉ
HORA DA COMPRA
Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só
não vai debulhar o bolso de seu velho
PROSYSTEM 8
• Compatível com nintendo 8 bits
• 2 Joysticks SUPER PRO 8
• 1 Cartucho 72 pinos
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
PROSYSTEM 8 BABY
• Compatível com nintendo 8 bits
• 1 Joystick SUPER PRO 8
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
SUPER
PRO·8
L
A
B
OFF
R
B
A
A
SELECT
START
OFF SLOW
B
A
B
A

ENA
A.
PROSYSTEM-8
Chips do Brasil
POWER
EJECT
RESET
LANÇAMENTO
SUPER
PRO-8
R
A
B
L
OFF
B
A
A
B
A
B
SELECT
START
OFF SLOW

BUBSY / Accolade			
Ação	16 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Espantoso: **Bubsy**, *do Mega Drive, é igualzinho ao Bubsy do Super NES, que recebeu nosso selo especial. Não é exagero, moçada: o jogo é idêntico para os dois consoles. E isto é bem legal. Por isso mesmo, nem vamos repetir o selo.*

Para quem não está ligado, **Bubsy** *é um gato todo malaco e cheio de ginga. Ele dá altos pinotes em longas e complicadas telas, repletas de cores, subidas, descidas e inimigos.* **Bubsy** *é tão rápido que lembra* **Sonic**. *Aliás, o game todo é um "Sonic cover", sem tirar nem pôr.*

Parece sem fim

Este game utiliza 16 Mega de memória. Os gráficos são um detono, com som e músicas da hora. Os movimentos são dez e superengraçados. Agora, o desafio é o problema: é grande pacas, com fase pra dar e vender, todas difíceis. Mas o jogo tem um clima alto astral e isto conta muito.

De cabo a rabo

Na nossa edição 35 (a de aniversário), demos *Bubsy* de SNES até a oitava fase. Se você tiver dúvidas até essa fase, basta olhar aquela edição. Agora, damos as dezesseis fases de lambuja, com todas as passwords. É mole?

O feijão-com-arroz continua o mesmo: detone os coelhos pulando em cima e pegue a maior quantidade de novelos que conseguir. Caia planando sempre para não perder vidas e fique atento às rencas de itens que pintam. Cada fase tem dez minutinhos para ser completada. No final de cada fase, encoste no círculo e aproveite a chuva de novelinhos.

COMANDOS

A	pulo baixo	C + ←	move a tela para a esquerda
A + ↑	planar	↑	move a tela para cima ou entra em passagens e teletransportadores
B	pulo alto		
C + →	move a tela para a direita	↓	move a tela para baixo

FASE 1 (JSSCTS)

Entre nas cavernas, que são verdadeiros atalhos, suba nos telhados das casas e pegue muitos novelos.

FASE 2 (CKBGMM)

No início da fase, desça o primeiro barranco à esquerda e pegue uma vida extra. Mas vá mais para baixo e encontre outra vida morgando. Empurre qualquer alavanca que pintar no meio do caminho.

FASE 3 (SCTWMN)

Você vai enfrentar dois chefes iguais ao mesmo tempo. Detalhe: pegue uma vida extra numa cachoeira, OK?

Dê duas cacetadas em cada um dos novelos de cima quando estiverem abertos e não deixe os novelos pendurados encostarem em você

FASE 4 (MKBRLN)

É um enorme parque de diversões. Pule em cima dos sorvetes e pegue alguns novelos disfarçados nas prateleiras das casas de brinquedos. Em uma das portas, há uma fase de bônus escondida.

Suba de carona nesta nave e pegue os novelos no céu

BUBSY É UMA FIGURA. SE VOCÊ DEMORA PRA JOGAR ELE DÁ PANCADINHAS NA TELA PRA CHAMAR SUA ATENÇÃO

FASE 5 (LBLNRD)

É o mesmo parque da fase anterior. Mas pintam uns inimigos extras: hot dogs saltitantes! Continue cortando caminho pelas entradas da montanha-russa.

Suba esta fileira de plataformas e pegue uma vida extra

FASE 6 (JMDKRK)

Continue utilizando os atalhos e vá sempre pelo alto: é mais seguro. Aqui também há fase de bônus: basta escolher a entrada certa.

FASE 7 (STGRTN)

Tela do trem. Empurre caixotes pra cima dos monstrinhos e chegue na locomotiva numa boa.

Entre no vagão para encher o marcador de novelos

FASE 8 (SBBSHC)

Idêntica à fase anterior. Continue detonando os maquinistas pentelhinhos em cima da locomotiva.

Fuçar é a alma do negócio: ache esta camiseta de invulnerabilidade sobre o vagão das girafas

FASE 9 (DBKRRB)

Zzzz... Esta aqui é idêntica às duas fases anteriores. Força, caro leitor... você chega lá... zzzz...

SUBFASE DAS FASES 7, 8 E 9

Este é um estágio extra que pinta nas fases 7, 8 e 9. Para entrar nas subfases, empurre a alavanca que está na locomotiva

Caia nos buracos da topeiras, entre nos labirintos subterrâneos e faça a limpa

FASE 10 (MSFCTS)

Nesta fase é melhor ir de jangadinha. Mas cuidado com peixes, tartarugas e jacarés.

Olha aí: uma camiseta de 2 vidas extras. Vá pelo subsolo, pulando de bloco em bloco, e pegue este item

FASE 11 (KMGRBS)

Oh, não! A fase 11 é igualzinha à fase 10. E a 12 também vai ser!

O grande lance aqui são as plataformas com hélices para baixo, que quebram o maior galho

FASE 12 (SLJMBG)

Aqui, quase tudo você já viu nas duas fases anteriores.

Cuidado, pois nem tudo no cenário é enfeite: galhos retorcidos, como estes, matam na hora

FASE 13 (TGRTVN)

Esta tem até uma fase de bônus pra dar um refresco! Mas a coisa fica idêntica até a fase 15. Ligue o seu piloto automático.

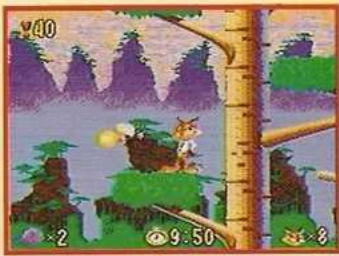
Estas aranhas não estão para brincadeira. Evite-as

FASE 14 (CCLDSL)

Continue pulando de árvore em árvore, feito passarinho.

A fase de bônus fica nesta entrada. Entre logo, meu!

FASE 15 (BTCLMB)

Faça de conta que não mudou de fase, tá bom?

Você enfrenta criaturas terríveis nesta fase, como estes vagalumes

FASE 16 (STCJDH)

Até que enfim, heróico leitor que chegou até aqui. Você está numa base espacial, em que as passagens estão disfarçadas de teletransportadores. Cuidado com os líquidos vermelhos, pois é encostar e perder uma vida. Há fase de bônus também.

Desça por este buraco e continue caminhando por fora da nave

CAIA SEMPRE PLANANDO, POIS CAIR DE LUGARES MUITO ALTOS TIRA UMA VIDINHA

BUBSY NÃO TEM CONTINUES. POR ISSO PEGUE TODAS AS VIDAS EXTRAS QUE PINTAREM

ITENS

Item		Item	
	Vale 25 novelos		Libera um monte de preguinhos fatais
	Vale 25 novelos		Dá o número de vidas extras indicado
	500 valem uma vida extra		Escudo temporário
	Vale um escorregão		Invulnerabilidade temporária
	Só atrapalha seu caminho		Marcador de tela

COOL SPOT

Pule fases - Uma manha animal para você pular de fase a qualquer momento deste game pra lá de esperto. Aperte Start e faça o seguinte código com o controle 1: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A e C. Um tipo de buzina indicará que o truque funcionou. Daí, aparecerá a frase "Level Completed". Ou seja: prepare-se para a próxima fase. Simplesmente demais!

ROAD RASH 2

Moto mais potente no nível 1- Este código permite que você compre a moto mais potente (e cara!) logo na primeira prova. Anote aí: øSV3 11FF.
Dica enviada pelos leitores *Marco e Marcelo Kinjo.*

ROLO TO THE RESCUE

Nova tela de opções- Problemas no game do simpático elefante? Este truque radical faz com que você tenha acesso a uma nova tela de opções. Na tela de apresentação, segure ↗, A e C. Deixe os três botões apertados e aperte Reset. Quando a tela de apresentação voltar, solte os botões e aperte B. Uma nova tela de opções aparecerá. Com ela, você poderá abrir o mapa, ter vidas infinitas, invencibilidade etc. Uma bela ajuda, né?

LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwords - Digite MANSELL e corra sempre sem precisar passar pela qualificação. Se você quiser uma Lotus poderosíssima, entre com SLUGPACE. Sua máquina irá de 0 a 100 km em poucos segundos...

INFORMATIZADA DO JARDINS !!!

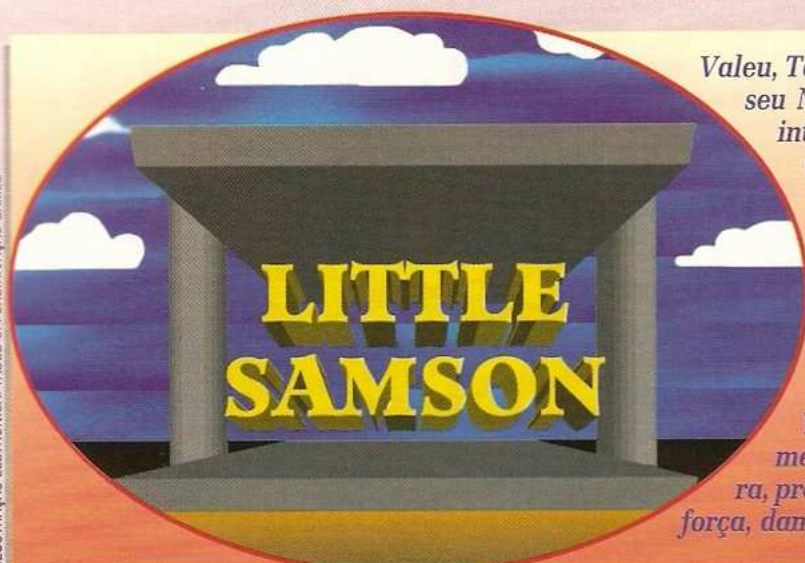
Vendas de Aparelhos, Cartuchos e Acessórios para Video Game
bem como, locação de Cartuchos e a mais completa
coleção de camisetas, bonés, adesivos e outros.

PROMOÇÃO DE INAUGURAÇÃO

Para ganhar um lindo Boné Personalizado "Play Score - Tec Toy",
some o valor de CR$ 2 500,00 em compras, locação e serviços.
Promoção por tempo limitado.

Para adquirir esta linda máquina Arcade e aumentar o seu lucro consulte:

Representante exclusivo de Arcades, ligue e consulte!

Game Score
Rua Baceúnas, 144 - Moóca - São Paulo - SP
Fone/Fax: (011) 272.2366

LITTLE SAMSON

Valeu, Taito! A veterana softhouse produziu um jogaço para o seu Nintendinho. Little Samson *é um game de aventura inteligente, bem acabado e atraente aos olhos. Você comanda quatro heróis simpáticos e competentes: um jovem combatente, um pequeno dragão, um ratinho e um guerreiro de pedra, todos a fim de libertar seu reino do domínio do malvado Ta-Keed, feiticeiro que usa magia negra. O jogo traz situações de perigo bastante diferentes. Portanto, você deve revezar sabiamente seus personagens. Sem essa de "eu só gosto de um bonequinho".*

Little Samson *é um game acima da média e dos melhores disponíveis para o Nintendo. Invada a locadora, procure este jogo e divirta-se pra caramba. Pra dar uma força, damos o game fase a fase, com as passwords. Confira!*

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

1 CAPITOL CITY (FXGN)

Muitos perigos! As estátuas cospem fogo, os morceguinhos vêm pra te arrasar e coisa e tal.

Use o ratinho pra entrar neste canto e pape os itens escondidos

Subchefe - Este mago verde se teleporta. Pule, abaixe-se, dê tiros e desvie das magias dele

Chefe - Comece o ataque ao monstro com Gamm, enchendo a criatura de porradas. Depois, use Kikira, usando e abusando de sua magia

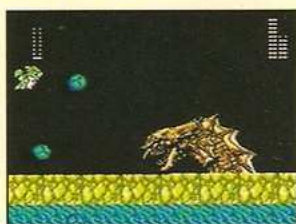
2 THE FALLS (KK7B)

Nesta fase, uma desagradável surpresa: Gamm não atravessa a lava sem se machucar. Nas cachoeiras, K.O. é o herói mais indicado, mas use Kikira contra o chefe.

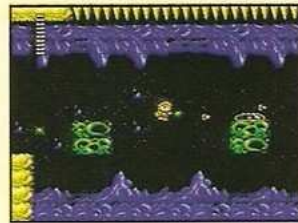
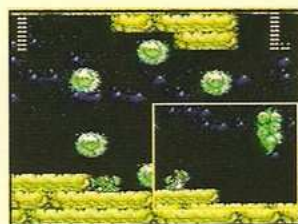
Siga em frente, pulando os rios de lava. Antes de pular nas plataformas, detone os inimigos. Este redemoinho (no centro) vai levá-lo para a etapa de nuvens. Use Little Samson e pegue carona nos redemoinhos para avançar

3 THE SWAMP (XSRR)

Uma floresta com mata fechada. O caminho é tortuoso e cheio de espinhos. Portanto, comece utilizando Gamm mas detone o chefão com Kikira.

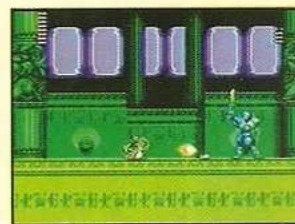
Ih! Pintou bifurcação... E agora? Vá por cima com o ratinho e pegue uma vida extra

Chefe - Para detonar este dragão-alien, desvie-se das bolas azuis e cuidado com o rabo dele

4 MYSTIC CAVE (3MTT)

Esta caverna está repleta de espinhos no teto. Use os personagens na seguinte ordem: Samson, K.O., Gamm e Kikira, OK?

Fique sabendo que dá para pisar nas plataformas enquanto estiverem apagadas, viu?

Chefe - É uma geléia de crânios que se divide. Fique na parte inferior quando ele se junta

5 PALACE (XBQQ)

Esta fase mistura uma caverna com um ambiente romano. Comece com Gamm. O subchefe é idêntico ao da fase 1, só que é azul.

Êpa! Outra bifurcação. Hmmm... Vá por baixo, pois é mais moleza

Chefe - É um robô espadachim! Ataque-o com Kikira toda vez que ele levantar a espada

ESTE JOGO TEM DOIS NÍVEIS DE DIFICULDADE: EASY E NORMAL. AH! E OS CONTINUES SÃO INFINITOS

FASES INICIAIS

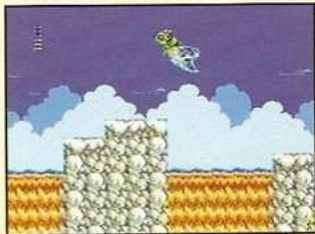
LITTLE SAMSON TEM OITO FASES ANIMAIS. MAS HÁ OUTROS QUATRO ESTÁGIOS INICIAIS PRA VOCÊ PEGAR AS MANHAS DOS PERSONAGEM

ESTÁGIO DE SAMSON

É dividido em duas etapas: em cavernas e no céu. Ao ar livre, cuidado com as quedas.

Entre nos túneis subterrâneos e detone as minhoquinhas e os tatuzinhos nas paredes

ESTÁGIO DE GAMM

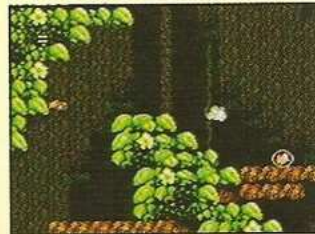
Tudo se passa numa floresta. Como Gamm é de pedra, você atravessa os espinhos numa boa.

Pegue carona nos redemoinhos, com cuidado para não ser empurrada

ESTÁGIO DE DRAGON

Aqui, o negócio é voar bastante pra cortar caminho, atirando pra todos os lados.

Cuidado com as espadas e destrua estas criaturas anfíbias

ESTÁGIO DE K.O.

Use e abuse das bombas, mas tome cuidado com os espinhos, que matam o ratinho na hora.

No meio da correria, pegue um coração

COMANDOS

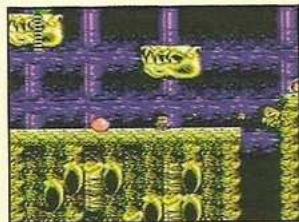
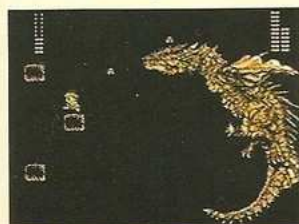
LITTLE SAMSON
Tiro - 1
Pulo - 2
Grudar na parede - 2, 2, Direcional para parede e 2

KIKIRA
Tiro - 1
Magia - 1 apertado até Kikira envermelhar-se
Pulo - 2

K.O.
Solta bomba - 1
Pulo - 2
Grudar na parede - 2, 2, Direcional para parede e 2

GAMM
Soco - 1
Pulo - 1

6 VOLCANO (GWLH)

Use o ratinho ou a pequena dragão neste estágio. Com Kikira, passe voando pelo mar de lava. O subchefe é o mesmo das outras fases, só que agora ele veio de rosinha, viu?

Há uma vida extra abaixo do maxilar. Não fique marcando

Chefe - Outro dragão! E ele vem e vai, vem e vai, tentando te acertar. Seguinte: atire no rosto dele, pois é o que liga!

7 FORGY MOUNTAIN (C92K)

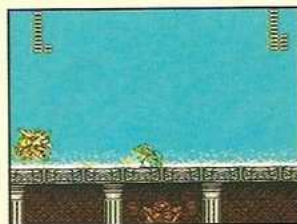
Andares e mais andares de telas! Use Samson para escalar. Mas não se esqueça de detonar os crânios e papar os itens escondidos. Desta vez, o maguinho veio de amarelo.

Estes feiticeiros verdes atiram raios em você. Cuidado!

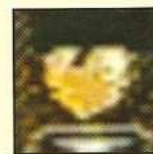
Chefe - É a Morte e vem acompanhada. Use Samson, com cuidado: cada toque da Morte tira mais da metade de sua energia

8 TA-KEED'S CASTLE (DP03)

Enfim, o castelo do malvado mago líder. Use o ratinho K.O. para ultrapassar corredores estreitos. Ah! Tome cuidado com alguns espinhos que caem do teto.

Chefe - É o próprio Ta-Keed. Use o rato quando ele atira estas bolas...

...e utilize o dragão no corpo a corpo

ITENS

Preenche um ponto de sua energia

Preenche quase toda sua energia

Completa toda a sua energia, mas pode ser armazenada

Recarrega toda sua energia e aumenta um ponto de poder

PARA TROCAR DE PERSONAGEM, APERTE O BOTÃO START

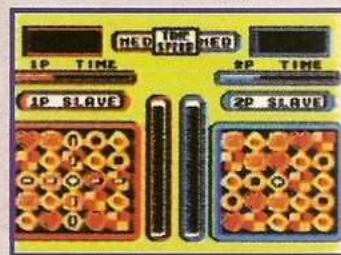
YOSHI'S COOKIE / Nintendo	
Estratégia	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Yoshi's Cookie

Você é um daqueles viciados nas pílulas coloridas de Dr. Mario? Então está na hora de se amarrar nos biscoitos de Yoshi's Cookie, outro game de estratégia estilo Tetris que chega ao Nintendo 8 bits. O jogo saiu com um visual bem diferente da versão original, para Super NES. Mas a diversão e o alto grau de desafio são do mesmo nível, ou seja, muito legais pra quem curte jogos do gênero.

1 PLAYER	AQUI A CARINHA DO YOSHI FUNCIONA COMO CORINGA
2 PLAYERS	FAÇA UMA FILEIRA DE YOSHIS PARA MELAR O JOGO ADVERSÁRIO

Escolha com o cursor a fileira em que você quer mexer e mande bala

O jogador que enche primeiro a sua coluninha vence o game

Haja apetite

Seu objetivo é movimentar fileiras de biscoitos, agrupando os iguais lado a lado e fazendo-os sumir da tela. Há no total seis modelos diferentes para combinar nos sentidos horizontal ou vertical. No modo 1 jogador existem 100 níveis, em que a velocidade vai crescendo até virar loucura. E se você conseguir resolver todos, receberá uma password para tentar um modo ainda mais difícil. Haja apetite para tanto biscoito! No modo dois jogadores, ganha quem conseguir detonar as guloseimas primeiro. O legal é que há truquezinhos pra você sabotar o jogo inimigo. Divertido pacas!

Seleção de fases

Os últimos estágios do game são especiais. Mas podem ser acessados com um truque. Ao terminar o Round 10 no modo 1 Player, você recebe uma password. Resete o jogo e use a password para começar no mesmo Round 10, na velocidade High e com o som em Off. Sem sair desta tela de opções, mantenha ↑ pressionado e aperte também o Select. Cada vez que você pressionar o Select, avançará um nível.

É nesta tela que você pode selecionar as fases

CHAMPIONS OF EUROPE

Se nesta onda de Eliminatórias da Copa você ficar a fim de um joguinho de futebol, saiba que a Tec Toy está lançando mais um game de pelota para o seu Master. O que rola nos gramados não é a Copa do Mundo, mas a da UEFA, que reúne as seleções da Europa. O jogo é pobrezinho em recursos de som e imagem, mas até que tem uma jogabilidade interessante. Quem dominar bem seu funcionamento e as estratégias de gramado vai ser o campeão da turma e ficar com o maior moral.

Olho no mapa

A perspectiva do campo é sempre aérea, mostrando uma pequena região por onde a bola se desloca. Para sacar em que parte do campo você está, é preciso ficar ligado no mapinha no canto da tela. Os jogadores e a bola respondem rapidamente aos comandos, o que é legal. Mas o game é mudo de pai e mãe: só se ouve o apito do juiz e mais nada. De vez em quando, aparecem balõezinhos parecidos com os de história em quadrinhos: é o juiz informando o tempo de jogo, um jogador reclamando que levou uma falta ou informando o posicionamento da equipe para você.

Para dar chutes altos em curva, selecione este modo na tela de opções e, ao chutar, use o Direcional para controlar a trajetória da bola

Ao cobrar pênaltis, aperte juntos o botão de chute e o Direcional

Para girar em volta da bola e chutar, use este modo na tela de opções. Com a posse da bola, fique com B apertado e coloque o Direcional para os lados

Para defender pênaltis, escolha um lado e pule; não dá tempo de esperar o chute para decidir. Aperte o botão 1 para agarrar a bola

Os números indicam qual é a formação do time que detém a bola naquele momento: 4 no ataque, 3 no meio-campo e 3 na defesa

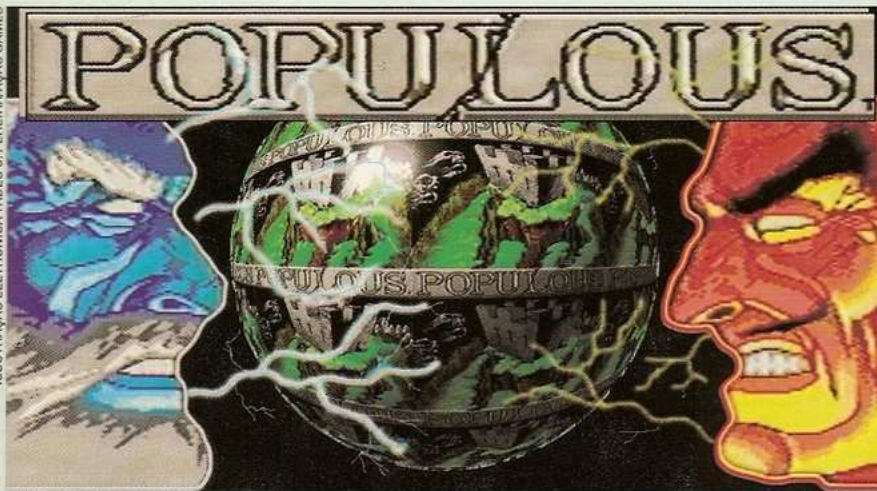
Jogabilidade

Um dos pontos positivos do game é a jogabilidade. Os atletas respondem prontamente aos comandos e são velozes. A bola também anda rápido – menos nos campos pesados, onde ela rola com maior dificuldade. Dependendo das opções que você fizer no início do game, poderá conseguir efeitos interessantes.

COMANDOS	
1	Chute alto
2	Chute baixo; correr sem a bola

Opções

Na tela de opções do game dá pra configurar bastante o esquema das partidas. Você pode jogar com ou sem vento, em campo seco ou molhado, com bolas em trajetória reta ou curva, com tempos de 3 a 10 minutos etc. Dá até pra escolher o juiz.

Escolha sua seleção apontando para o país correspondente no mapa. Aproveite e aprenda geografia

POPULOUS / Tecmagik			
Estratégia	Lançamento Tec Toy		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

POPULOUS

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Este game é um clássico de estratégia que pinta agora num lançamento da Tec Toy para o seu Master System. E a versão é tão boa quanto as de 16 bits. Em Populous você é deus (isso mesmo, um deus) e sua missão é ajudar a população boa de cada mundo (chamada de Walkers) a viver bem, construindo cidades e plantações. Mas há os Walkers maus (controlados pelo computador), que tentarão estragar tudo. Para eles você deve mandar enchentes, terremotos e outras desgraças para atrapalhar .

Construindo vilarejos

Para realizar sua missão você dispõe do poder Manna, que aparece no marcador superior e indica quantas intervenções divinas você pode fazer. A primeira tarefa sempre é aplainar o terreno da fase para que os walkers bons possam construir casas e plantações. Às vezes, você precisará colocar totens (chamados Papal Magnets) para reunir os seus walkers. Mas à medida que os vilarejos começam a dar certo, aparece a turma do estraga prazer: você deve enfraquecê-la ao máximo. Num determinado momento, walkers bons e maus irão se enfrentar num Armageddon. Você é quem decide quando vai rolar o quebra-quebra geral. E para ajudá-lo, você tem o Info Shield: ele mostra qual o tamanho da população de bons e a de maus. Só escolha Armageddon quando houver um boa quantidade a mais de bons.

SAQUE OS SÍMBOLOS

Serve para aplainar. Pressione A + ↑ para levantar a terra e A + ↓ para rebaixá-la.

Transforma líder em cavaleiro com poderes destruidores

Cria pântano que reduz a terra dos walkers maus e os engolem

Serve para pausar o jogo

Construir casas e aumentar a população

Cria vulcões que arrasam a terra dos maus

É o Papal Magnet do Bem

Procurar instalações do Mal para invadir e reconstruir

Cria enchentes que afogam os maus. Cuidado para não afogar os bons junto

É o Papal Magnet do Mal

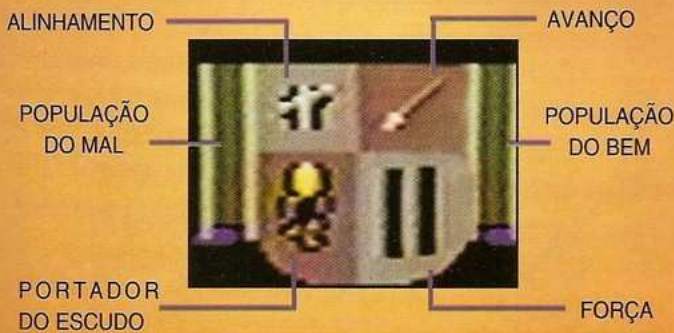
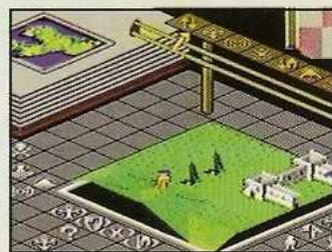
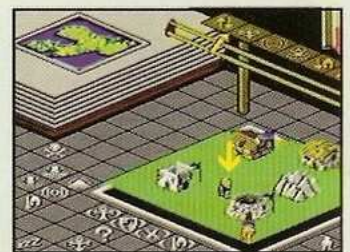
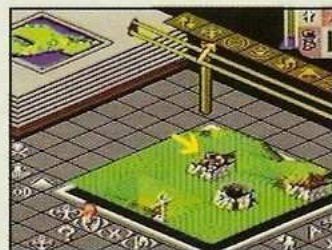
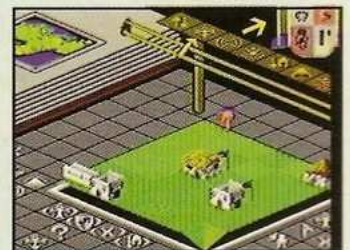
Seus walkers colhem e constróem juntos

Deflagra o Armageddon, a guerra final entre bons e maus

Desloca um Papal Magnet do Bem e seu líder

Provoca terremoto e arrasa o terreno dos walkers maus

Dá informações cruciais sobre os walkers bons

É QUASE IMPOSSÍVEL JOGAR POPULOUS SEM O MANUAL. NÃO VÁ PARA CASA SEM ELE, POIS O GAME TEM ÍCONES DEMAIS. OK?

AS INSTALAÇÕES DO BEM POSSUEM BANDEIRAS AZUIS E AS DO MAL TÊM BANDEIRAS VERMELHAS

O lance do jogo é aplainar muitas terras para expandir suas instalações

Os walkers bons vão construindo cidades e plantações sozinhos

Os cavaleiros do Bem atacam e queimam as áreas dos walkers maus

Tenha certeza de que há mais bons que maus antes do Armageddon

Pancadaria é com a SNK mesmo. Depois de clássicos como World Heroes, Art of Fighting e Fatal Fury, chegou a vez das espadas. Samurai Shodown traz doze lutadores, mestres na arte oriental de decepar cabeças com espadas pontiagudas. O game mistura estilos, mas tem personalidade própria. Talvez seja o melhor game de luta que a criadora do Neo Geo já fez. E o primeiro jogo de pancadaria com duas mulheres: Charlotte e Nakoruru.

As espadas não estão no game por acaso. Muitos golpes envolvem as afiadas armas milenares. São magias do além e golpes muito loucos. O som é animal: o mais completo que a SNK criou para um game de pancadaria. Samurai Shodown só tem um defeito: traz apenas um chefe. Mas as características especiais dos doze lutadores compensam. São 117 Mega da mais pura cultura japonesa. Resultado: um jogaço! Disponível para Neo Geo doméstico e arcades.

COMANDOS

Você pode dar socos (golpes de espada) com os botões A, B, ou A + B. E chutes com os botões C, D ou C + D. Mas a intensidade do ataque varia. Assim, um golpe que aparece com a letra A, pode ser dado também com B ou A + B. Confira os comandos

A: soco fraco
B: soco médio
A + B: soco forte
C: chute fraco
D: chute médio
C + D: chute forte

SAMURAI SHODOWN / SNK
Luta — 1 ou 2 jogadores — 117 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

VOCÊ VAI SUAR PRA TERMINAR ESTE GAME. SÓ O NIVEL 1 DÁ UM TRAMPO DE UMA HORA OU MAIS

OS MELHORES GOLPES DOS DOZE LUTADORES

GEN-AN

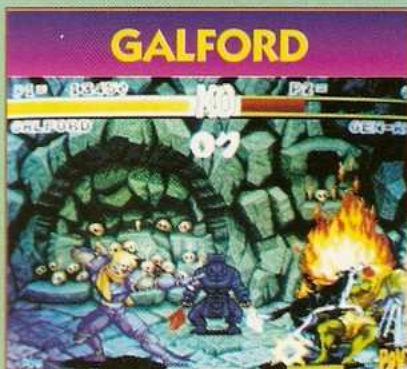
POISON BLIZZARD. Mande esta nuvem bem na orelha do inimigo: ↓, ↘, → + A

HAOHMARU

SENPUZAN. Redemoinho devastador. ↓, ↘, → + A

CHARLOTTE

POWER GRADATION. Esta mulher é fogo! Detone com ↙, ↓, ↘ + A

GALFORD

RUSH DOG. Loucura pura: magia com cachorro! É simples: ↓, ↙, ← + A

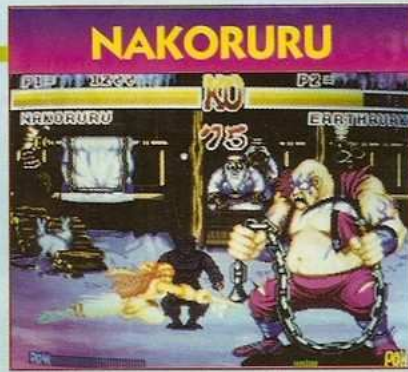
UKYO

SWALLOW SWOOP SLICE. Cinematográfico! Pule e detone com ↙, ↓, ↘, → + A

TAM TAM

MURA GABURU. Que tal um tigre na orelha do adversário? Vá de ↓, ↘, → + A

EARTHQUAKE

TRIANGLE JUMP. Pule e vá pra cima com o Direcional, apertando A + B

NAKORURU

LEYLA MUTSUBE. Lindo e eficaz. Voe com tudo: ↓, ↘, → + A

WAN-FU

EXPLODING WAVE. Uma singela bola de fogo para torrar os miolos: ↓, ↙, ← + A

JUBEI

HASSO HAPPA. Espada pouca é bobagem. Aperte A rapidinho para mutilar o inimigo

HANZO

NINJA TWIRL. Apareça em quatro lugares diferentes: →, ↘, ↓, ↙, ← + B + C + D. Acione o Hanzo que quer com os botões A, B, C e D

KYOSHIRO

CHOBI JISHI. Esta magia é animalesca. Detone com ↓, ↙, ← + C + D

SPACE QUEST 5
THE NEXT MUTATION

A Sierra não perde tempo e lança mais um adventure de tirar o fôlego. Depois dos quatro episódios Space Quest, *chegou a vez deste* The Next Mutation. *O nome é uma sátira explícita ao seriado* Star Trek *e seu* The Next Generation. *Afinal, os games* Space Quest *ficaram famosos não apenas por serem bons. Mas também por tirarem o maior barato de clássicos da ficção científica. Ouça a música do começo, chupadaça de* Star Trek, *e comprove o bom humor.*

Roger Wilco é a estrela do game. Lixeiro, simples e meio babaca, ele é a síntese do "idiota-mor". Neste quinto episódio, Wilco entra na escola de cadetes. O lance é que um rato penetra no computador e provoca um tilt que reprova todos, menos o querido Wilco, que é promovido a capitão.

Ao receber as honras de praxe, ele conhece a embaixatriz de um planeta distante. A moça reclama que há muito lixo espacial por lá. Wilco é designado para a importantíssima missão. Os problemas não serão poucos. Ao sair da estação central, surge uma andróide. Ela quer matá-lo. Sua missão é escapar da assassina, descobrir uma conspiração que envolve um dos caras da Confederação dos Cadetes, limpar a área e conquistar o coração da bela embaixatriz.

Point and click

O game utiliza o sistema de point-and-click. Só que em vez de verbos, há ícones para cada ação. A novidade é um ícone que serve para dar ordens de dentro da sua nave. Para acionar o inventário, você deve clicar a mala na parte superior da tela. E, em seguida, clicar o objeto selecionado. Feito isso, um ícone do objeto surgirá na tela. Fácil, não?

As tarefas do game são simples, mas às vezes parecem pouco lógicas. Um erro gritante e você morre. Então, salve o game a cada tarefa executada. Mais uma mania da Sierra é o jogo dentro do jogo: há uma Batalha Naval espacial no meio da história.

Os gráficos seguem a tradição dos *Space Quest* anteriores. Os cenários parecem desenhados manualmente. O resultado é impecável. A música é uma atração à parte e está em sintonia fina com os acontecimentos do próprio game. Coisa de cinema. *The Next Mutation* é um prato cheio para quem se amarra em adventures bonitos, engraçados e meio amalucados.

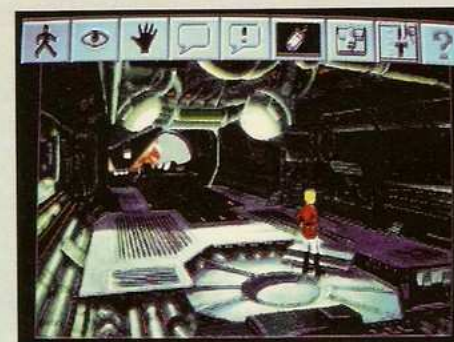
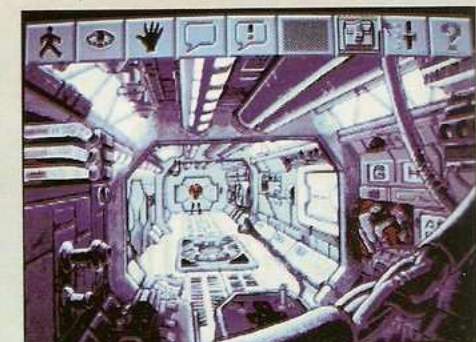
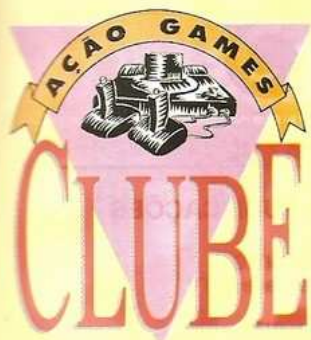
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

AT 286 com clock de 16 MHz, 9 Mega livres no Winchester e monitor EGA de 16 cores. Aceita AdLib, SoundBlaster e Roland.

Roger não estava esperando a prova surpresa. Aproveite para colar quando o robô não estiver olhando

Coloque os cones de segurança antes de começar a limpar o chão

Contate a Starcom para conhecer sua missão e saber quais sistemas você precisa visitar

A Sierra sempre coloca jogos dentro de jogos. Aqui, o lance é uma "batalha naval" meio maluca. Saque só!

Algumas coisas são mortais. Nem tente sentar no cockpit da nave da andróide. Arranje um outro meio

Na parte traseira da sua nave você encontrará uma caixa de ferramentas. Pegue todas que precisar

VENDO

▶ Micro Expert Plus MSX com Drive, Megaram, joystick, 70 discos gravados e manual de instruções. Preço camarada. Celso R.Ritamura, tel.: (011) 92-8380, São Paulo, SP.

▶ Microcomputador Macintosh Apple 2 - Plus com monitor Unitron, dois Drives, teclado, joystick, cabo e manual de instruções. Willy, tel.: (011) 522-5161, São Paulo, SP.

▶ Supergame VG5600 com 13 cartuchos. César Augusto A. de Miranda, tel.: (021) 593-4267, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System 1 com dois controles e quatro cartuchos. Clayton J. e Silva, tel.: (0186) 91-1559, Buritama, SP.

▶ Master System com sete cartuchos e pistola, mais um Nintendo americano com cartuchos. Alessandro, tel.: (011) 264-8608, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos originais de Super Nintendo. Márcio Matsumoto, tel.: (011) 842-6275, São Paulo, SP.

▶ Onze cartuchos usados de Mega Drive e dou grátis um adaptador para Master System. Deivy Cícero Munhoz, tel.: (011) 63-7714, São Paulo, SP.

▶ Turbo Game com dois controles e dois cartuchos. Marcelo Vinícius Lazarini, tel.: (011) 956-3008, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Master System. Marcos Tadeu Raimundo, tel.: (011) 205-4485, São Paulo, SP.

▶ Master System 2 completo com três cartuchos e pistola. Willian Pagliuso Maya, tel.: (011) 277-4713, São Paulo, SP.

▶ Master System 2 com dois controles, seis cartuchos e pistola. Bruno Queiroz Bezerra, tel.: (073) 211-9189, Itabuna, BA.

▶ Master System 3 com dois controles e quatro cartuchos. Michel Lima Chagas, tel.: (021) 284-0270, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Master System com alguns cartuchos, dois joysticks e pistola. Rivaldo S.Bóto Jr., tel.: (071) 351-3820, Salvador, BA.

▶ Mega Drive nacional com cartuchos e um Super Nintendo completo. Mario ou Mei, tel.: (011) 277-7363, São Paulo, SP.

▶ Super Nintendo completo com transcoder, um Sega Genesis com o cartucho Sonic e um Sega CD. Celso, tel.: (011) 92-8380, São Paulo, SP.

▶ Atari com dois joysticks e cartuchos. Manoel Júnior, tel.: (032) 232-2664, Juiz de Fora, MG.

▶ Super Nintendo com dois controles e três cartuchos. Fábio Souza Zanella, tel.: (067) 421-7885, Dourados, MS.

▶ Top Game VG 9000 com quatro cartuchos. Hans Schmiidt Santos, tel.: (039) 465-1491, Monte Sião, MG.

▶ Game Boy com quatro cartuchos. Vinícius da Costa Bria, tel.: (021) 714-4756, Niterói, RJ.

▶ Dynavision 3 completo com dois cartuchos. Gilmar Silva, tel.: (011) 457-3233, ramal 224, São Paulo, SP.

TROCO

▶ O cartucho Street Fighter 2 1/2 ou Super Mario World do Super Nintendo por Zelda 3. Fabrício Segura de Souza, tel.: (011) 702-3479, Osasco, SP.

▶ As edições 33 e 35 da Revista Ação Games pelas edições 15 e 16. João Romário F.Filho, tel.: (085) 261-2767, Fortaleza, CE.

▶ O cartucho F-15 City War por Double Dragon 3. Edson Luís Lorenzett, tel.: (0499) 44-2910, Concórdia, SC.

▶ Hi-Top Game com dois controles, dois cartuchos e adaptador por Game Boy ou Game Gear. Rodrigo de Campos Salvador, tel.: (011) 491-5502, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Bare Knuckle e Moonwalker do Mega Drive por Bare Knucle 2. Ronaldo Bianezi Júnior, tel.: (011) 216-6901, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Magic Carpet de Nintendo por outro de meu interesse. Fabiano Gonçalves, tel.: (021) 351-9998, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos usados de Master. Alex Darcie, tel.: (011) 418-8802, São Bernardo do Campo, SP.

▶ Bicicleta Caloi Cruiser com 18 marchas por SNES completo. Ricardo S. Silva, tel.: (011) 491-6657 ou 844-0076, São Paulo, SP.

▶ Phantom com 4 controles, 4 cartuchos e adaptador J-72 por Game Gear com cartuchos. Antonio Flávio Medeiros, 282-0133 R. 339, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. Gláuco Teixeira Silva, tel.: (021) 609-1817, Rio de janeiro, RJ.

COMPRO

▶ As edições 24, 25 e 26 da Revista Ação Games. Eduardo César, tel.: (0432) 330-6221, Londrina, PR.

▶ Pistola Light Phaser do Master System. Alex Darcie, tel.: (011) 418-8802, São Paulo, SP.

▶ As edições 24 e 25 da Revista Ação Games. Juliano F. Bianchesi. Rua Domingos Mogno, 111, CEP. 07090-000, Guarulhos, SP.

▶ As edições 12 e 32 da Revista Ação Games, tel.: (061) 274-7439, Brasília, DF.

▶ Sega CD usado. Rodrigo M. da Silva, tel.: (011) 912-0747, São Paulo, SP.

▶ As edições 01 a 27 da Revista Ação Games. Samuel Franco A. Lepique, tel.: (011) 914-5692, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Gangster Town com pistola do Master System por Psico Fox. Gustavo Henrique M.Dantas, tel.: (021) 288-2130, Rio de Janeiro, RJ

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor **Superintendente:** Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro, Plinio Borges. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Igor I. Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

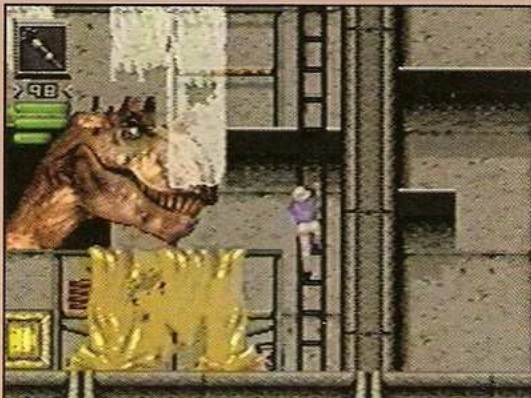
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **42**, setembro de 1993. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena de setembro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
RUN SABER

UM JOGO PARECIDÍSSIMO COM STRIDER, SÓ QUE PARA DOIS JOGADORES. BONITO E DIFÍCIL PACAS

MEGA
JURASSIC PARK

UM BANHO DE DICAS PARA ESTE JOGO, INCLUINDO MACETES DE FASES, CHEFES E TODAS AS PASSWORDS

MASTER
STREETS OF RAGE

FIQUE CRAQUE NOS COMANDOS E GOLPES PRA ARRASAR COM OS ADVERSÁRIOS

MAIS MARIO!

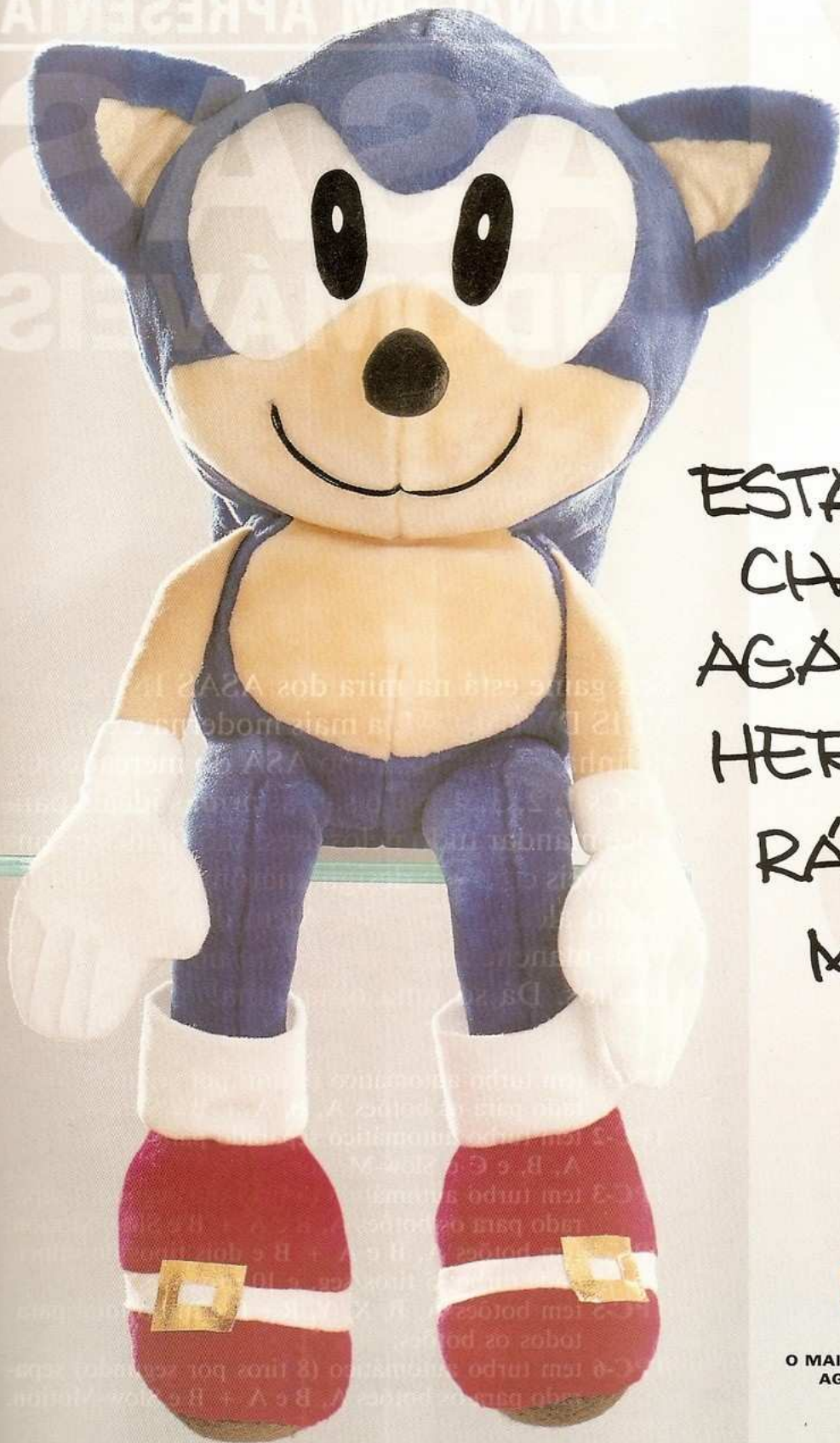
COMO ACUMULAR 99 VIDAS, ENCONTRAR CERTOS ITENS MUITO ESCONDIDOS E OUTRAS MANHAS PARA OS JOGOS DE SUPER MARIO ALL-STARS

AÇÃO GAMES É A REVISTA DE QUEM JOGA PRA VALER

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

ESTA É A SUA CHANCE DE AGARRAR O HERÓI MAIS RÁPIDO DO MUNDO.
SONIC THE HEDGEHOG
O MAIOR HERÓI DO VIDEOGAME, AGORA FORA DAS TELAS.
TEC TOY